VISIT…

LANZAROTE

Caliente.com

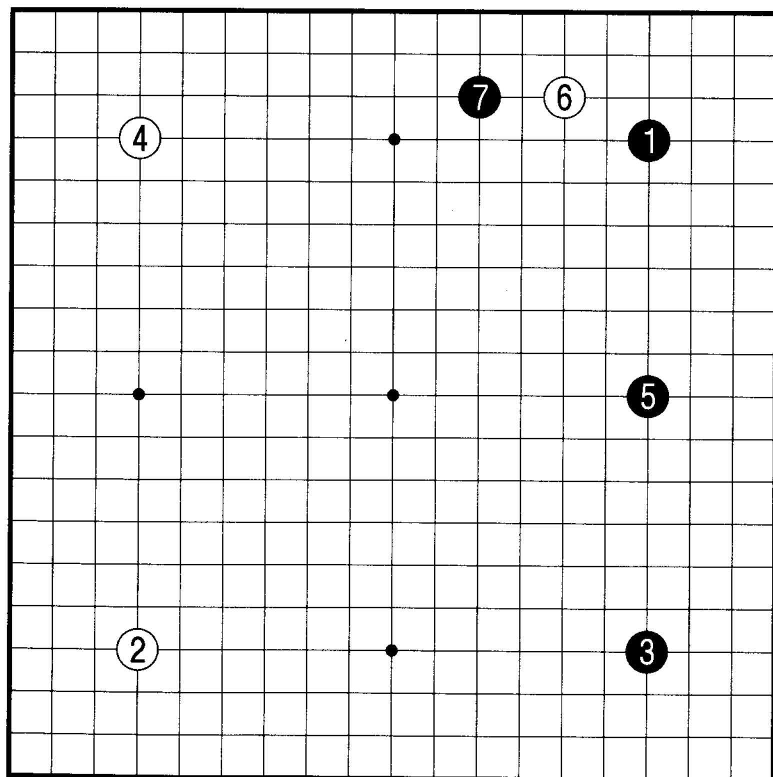
3연성 포석편

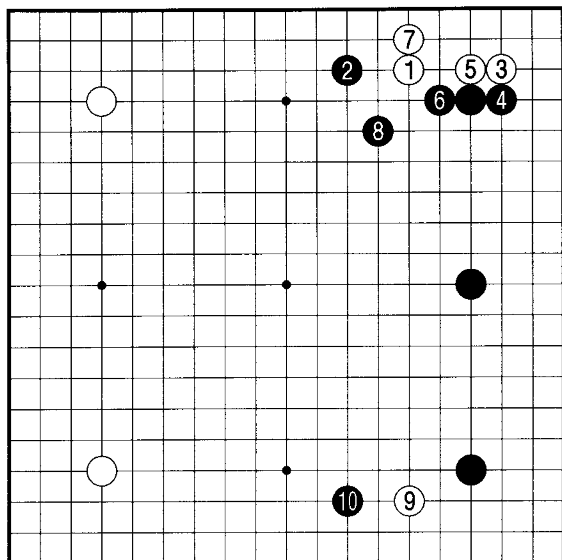
3연성 포석의 장점은 2연성에서 발전하여 4연성까지 대모양으로 확장하는데 적합하다는 것이다. 이 포석의 흐름은 자칫 단조로울 수도 있어 일부 제한된 기사들에 의해 발전되었으나, 일본의 다케미야 마사키가 발군의 성적을 내면서 전문기사보다는 오히려 아마추어에게 폭발적인 인기를 누렸다. 아무래도 이 포석의 이해는 다른 기사들 보다는 '우주류'로 통하는 다케미야의 포석을 이해하는 것이 더 빠를 것이다.

제24형

3연성 포석 1(2연성 대응) — 3연성대 2연성 포석

흑의 3연성 포석에 대해 백이 2연성으로 맞선 포석 형태이다. 3연성 포석은 대세력작전을 펼치고자 할 때 유력한 포석 형태이다. 백6에 대해 7로 협공한 이후의 변화를 검토하기로 한다.

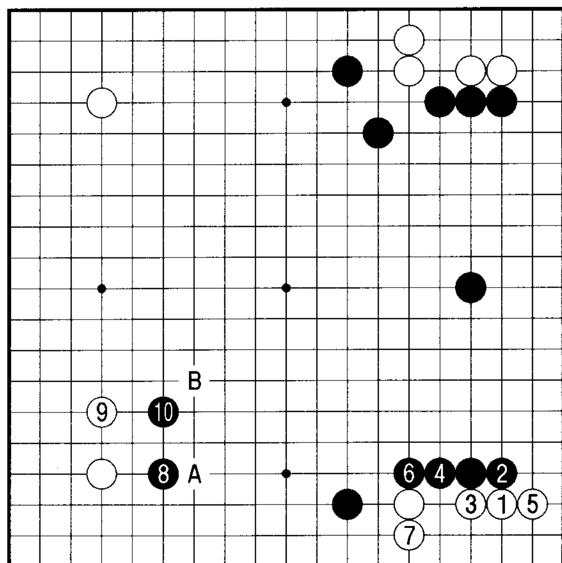




1도

1도(흑, 세력작전)

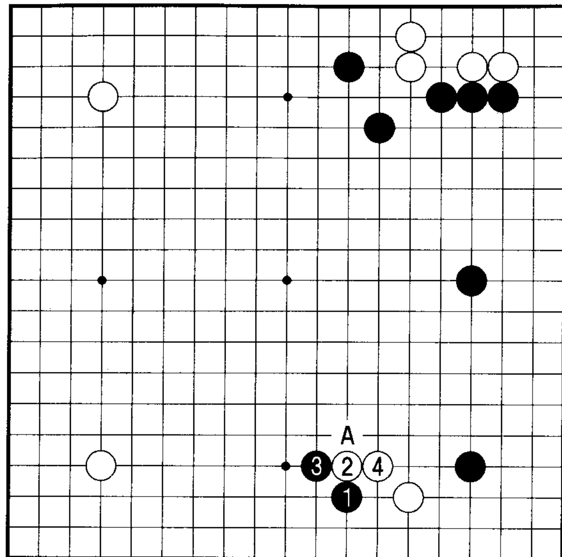
흑의 3연성 포석에 대해 가장 일반적인 백의 응수는 백1처럼 걸치는 것이다. 흑2로 협공하는 수는 상용의 정석 선택이며 이하 흑8까지 상식적인 진행이다. 계속해서 백9의 걸침에 흑10으로 협공한 수 역시 일관된 세력작전이다.



2도

2도(흑, 활발)

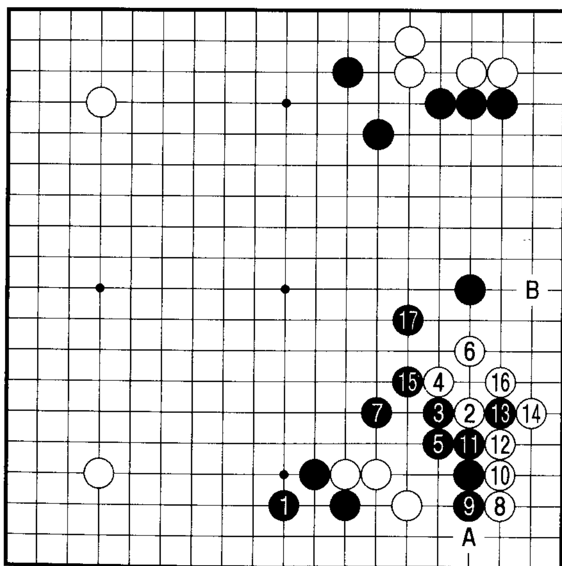
전도에 계속해서 백1로 3·三 침입하는 것은 극단적인 실리지향의 포진이다. 백7까지 정석이 이루어지고 난 후 흑8로 높게 걸친 수가 일관된 세력작전. 백9, 흑10까지 흑의 세력작전이 활발하다. 수순 중 흑8로는 A로 걸친 후 B의 두칸뜀도 가능하다.



3도

3도(세력 견제책)

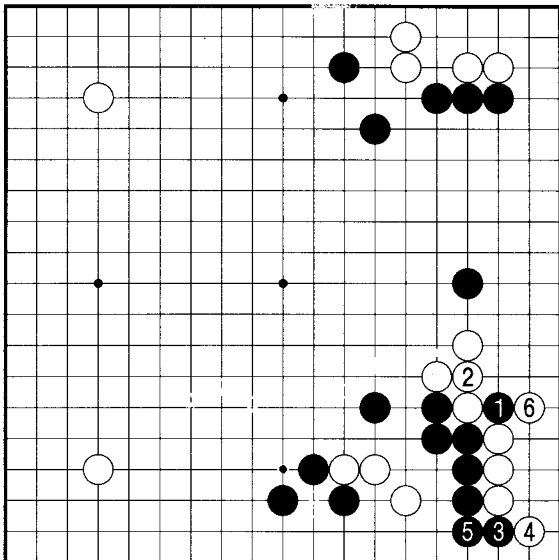
흑1로 협공했을 때 흑의 대세력작전을 견제하는 방법은 백2처럼 붙이는 것이다. 계속해서 흑3으로 젖힌다면 백4 또는 A에 뻗는 것이 일반적인 응수법이다.



4도

4도(백, 충분)

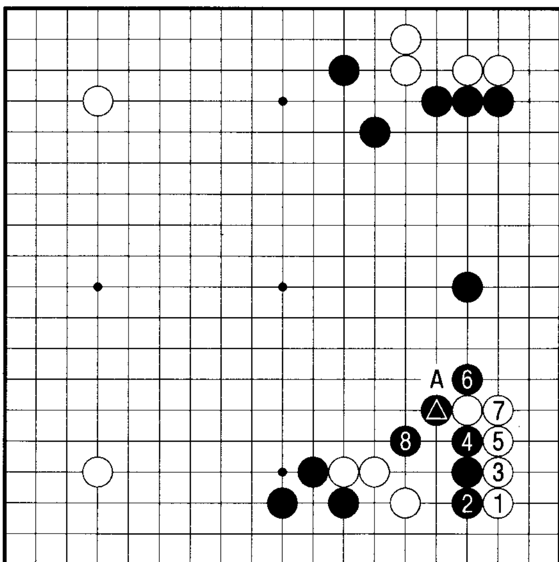
전도에 계속해서 흑1로 호구친다면 백2로 양걸침하는 것이 좋은 수이다. 흑3에는 백4·6으로 형태를 정비한 후 이하 흑17까지 선수로 실리를 취해 충분하다. 백은 A의 젖혀이음이 선수로 작용하고 B의 달림도 기분좋은 노림으로 남는다.



5도

5도(백, 불만)

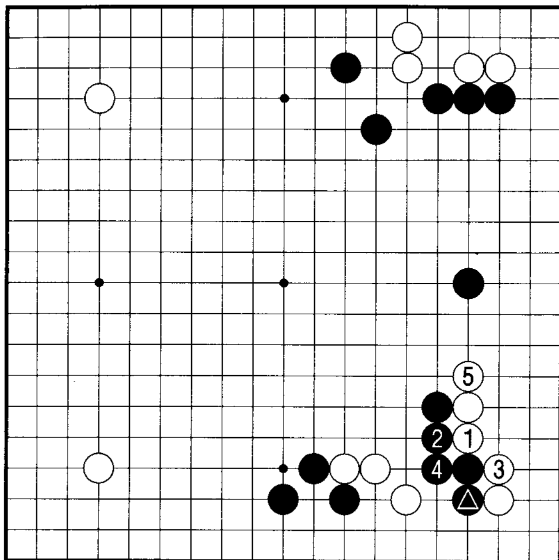
전도의 수순 중 흑1로 단수쳤을 때 백2로 잇는 것은 무책임한 수이다. 흑은 3·5로 젖혀 잇는 것이 기민한 선수활용으로 전도에 비해 흑이 유리하다.



6도

6도(백의 변화)

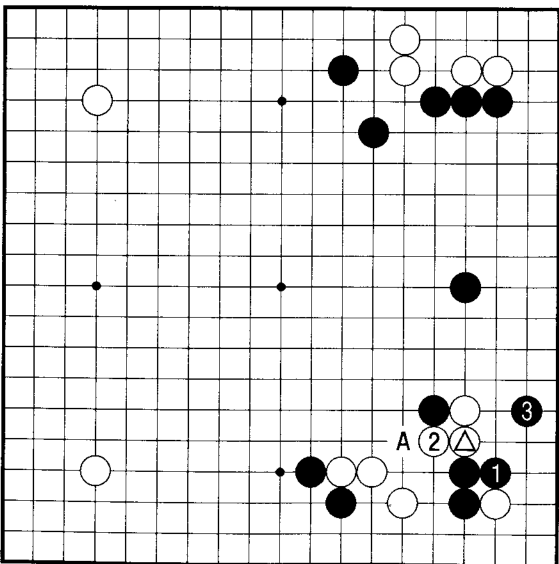
흑▲로 붙였을 때 백은 A에 젖히지 않고 곧장 1로 3·三 침입하는 수도 성립한다. 계속해서 흑2로 막고 백3 이하 흑8까지 이 역시 정석적인 진행에 속한다.



7도

7도(백의 계략)

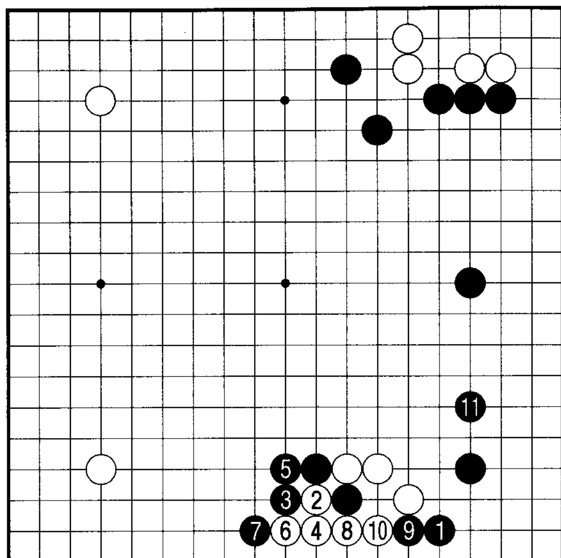
전도의 수순 중 흑●로 막았을 때 백1로 치받은 것은 주문을 내포한 수이다. 흑2로 받는 것은 백의 주문에 말려든 수로 백5까지 결과는 백이 유리하다.



8도

8도(당연한 반발)

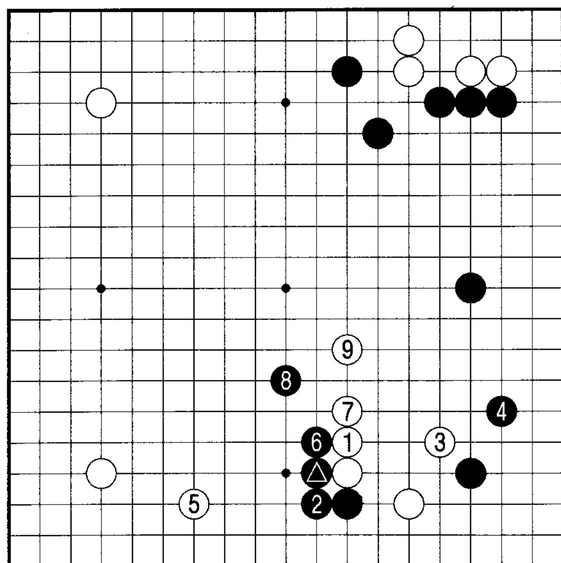
백△로 치받았을 때 흑은 당연히 1로 반발할 곳이다. 계속해서 백2, 흑3은 쌍방 기세인데 흑백 충분히 둘 수 있는 형태이다. 이후 흑은 A의 젖힘이 노림이다.



9도

9도(흑, 충분)

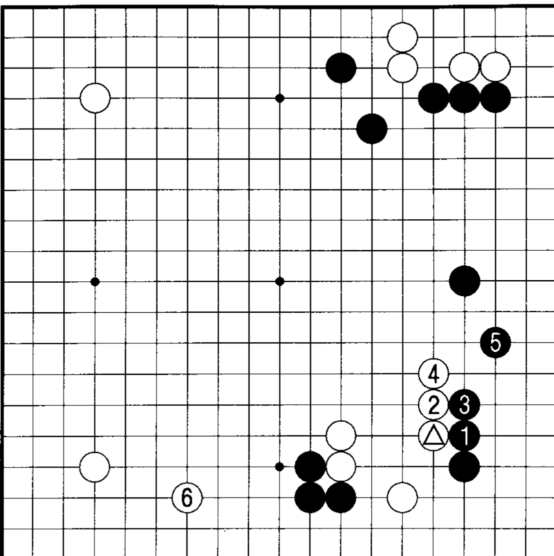
흑은 하변을 지키지 않고 1처럼 날일자해서 두는 것이 보편적이다. 계속해서 백은 2로 끊게 되는데 흑3 이하 11까지 처리해서 충분히 둘 수 있는 형태이다.



10도

10도(쌍방 충분)

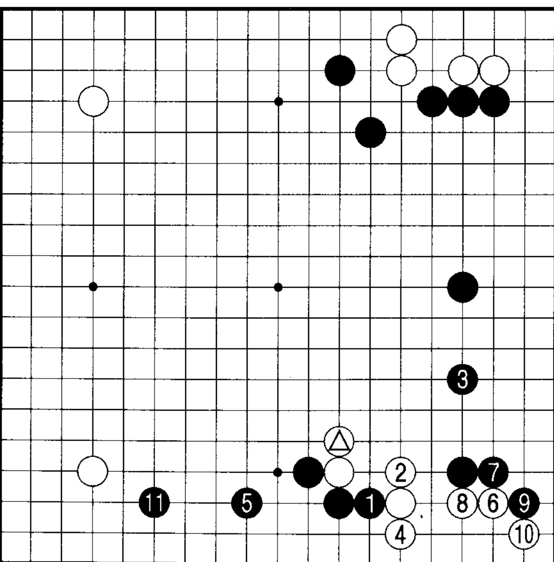
흑▲로 젖혔을 때 백은 1로 뻗어서 둘 수도 있다. 이때 흑2로 이은 것은 하나의 처리법으로 백3 이하 9까지가 정석적인 진행으로 되어 있다. 이 역시 쌍방 충분히 둘 수 있는 포석 형태이다.



11도

11도(백, 만족)

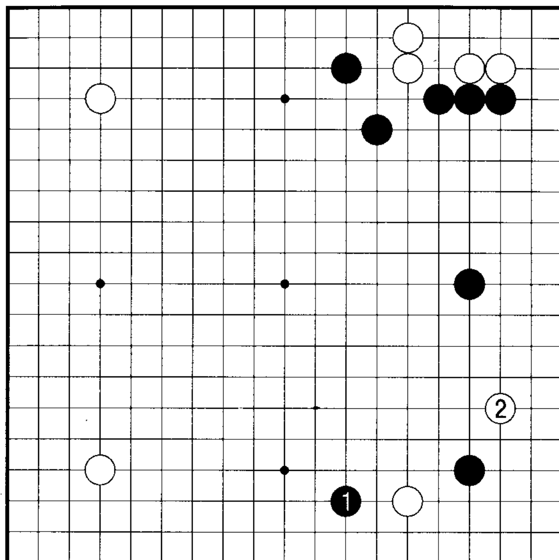
전도의 수순 중 백△로 씌웠을 때 흑이 날일자해서 받지 않고 흑1·3으로 미는 것은 백에게 두터움을 허용하므로 좋지 않다. 백4로 뻗으면 흑은 5로 날일자해서 연결하는 정도인데 백6이 절호의 다가섬이 되고 있다.



12도

12도(흑의 변화)

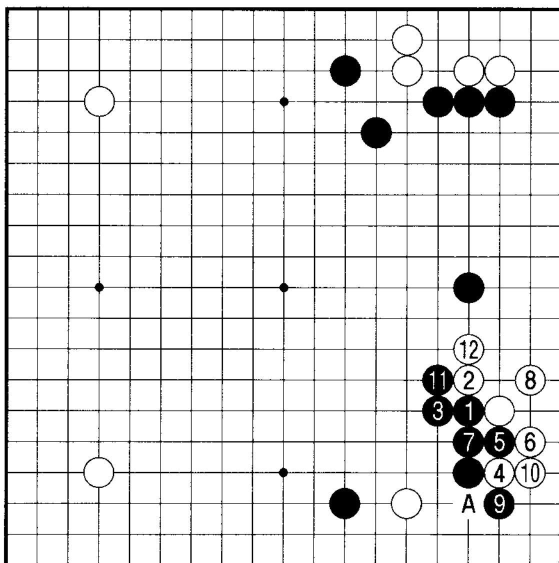
백△로 뻗었을 때 흑은 1로 치받아서 둘 수도 있다. 계속해서 백2로 뻗는다면 흑3으로 두칸 뛰어 받는 것이 가장 상식적인 응수법으로 백4 이하 흑11까지가 예상되는 진행이다.



13도

13도(백, 양걸침)

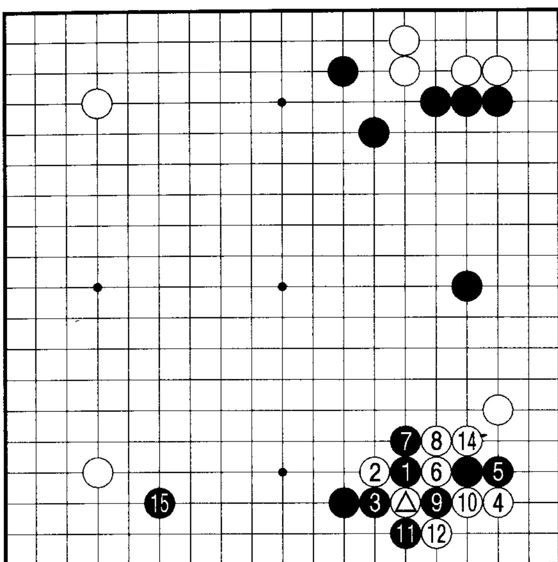
흑1로 한칸 협공했을 때 백은 2로 양걸침해서 두는 포석 전법도 가능하다. 백2은 어디까지나 우변 흑 세력을 견제하겠다는 의미가 강한 수이다.



14도

14도(백, 만족)

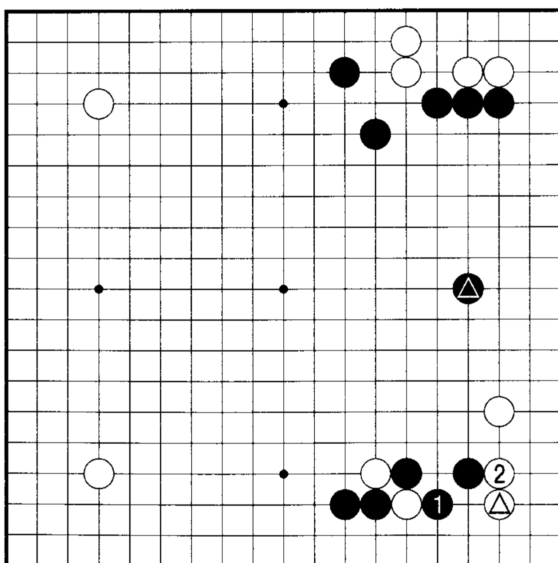
백의 양걸침에 대해 흑1로 붙이는 것은 방향착오이다. 백은 2로 젖힌 후 이하 12까지 실리를 차지하는 것이 좋은 수순이다. 이 형태는 백A로 끊는 뒷맛이 남아 있는 만큼 백의 실리가 크다.



15도

15도(흑, 두터움)

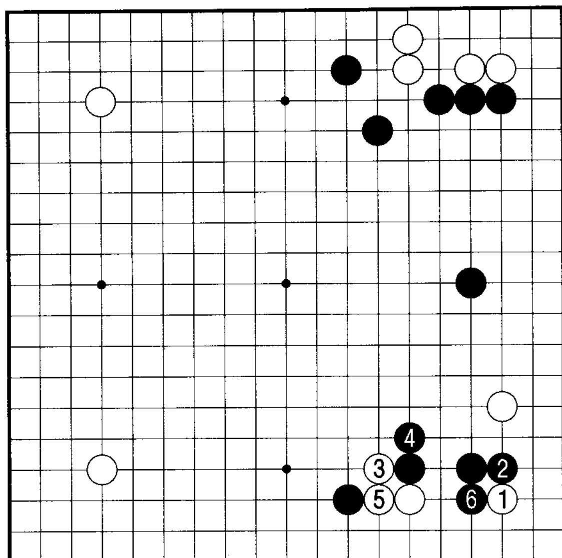
흑은 1로 붙이는 것이 올바른 방향이다. 계속해서 백2로 젖힌 후 4로 3·三에 침입한다면 흑5로 막는 것이 올바른 방향이다. 계속해서 백6으로 단수치고 이하 백14까지가 정석적인 진행인데 흑이 두터운 포진이다.



16도

16도(백, 만족)

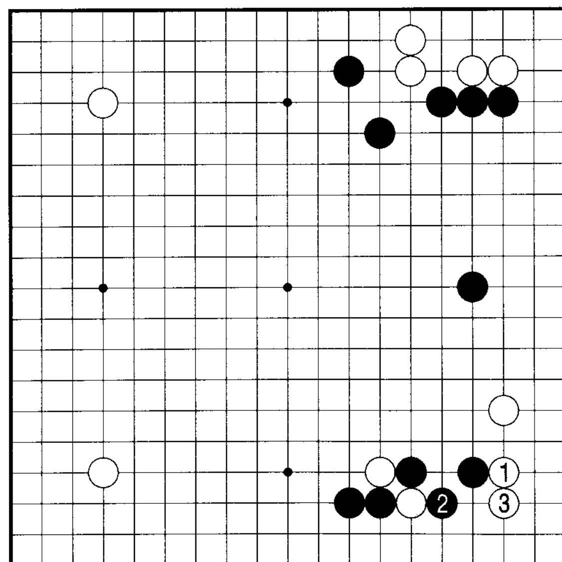
전도의 수순 중 백△로 3·三 침입했을 때 흑1로 단수치는 것은 좋지 않다. 백은 2로 연결하는 것이 호착으로 흑▲ 한점의 위치가 어정쩡한 만큼 이 형태는 백이 유리한 포석이다.



17도

17도(백, 수순착오)

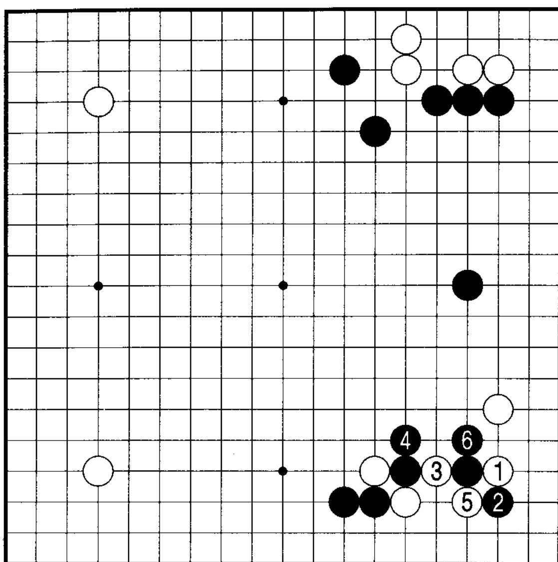
백이 3으로 젖힌 후 3·三에 들어가지 않고 본도 백1처럼 곧장 3·三에 들어가는 것은 수순착오이다. 흑은 2로 막은 후 백3 때 흑4로 뻗는 것이 좋은 수순이다. 백5에는 흑6으로 막아서 이 형태는 흑이 유리하다.



18도

18도(백의 붙임)

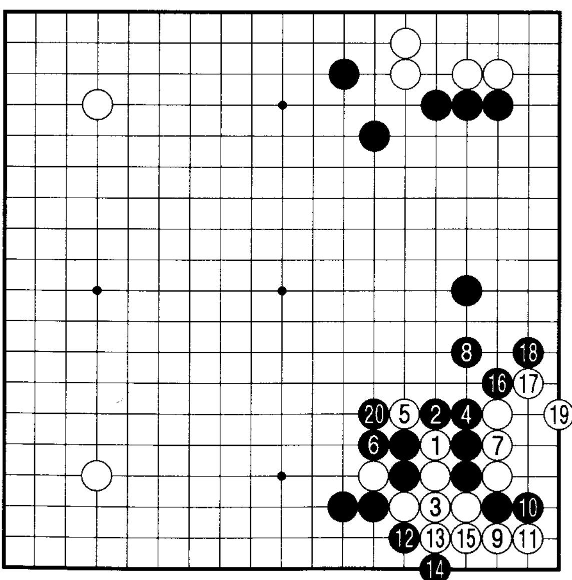
흑의 두터운 결과를 피해 백이 3·三에 들어가지 않고 1로 붙인 장면이다. 이때 흑이 2로 호구쳐서 간명을 기하는 것은 소극적이다. 백3으로 뻗는 수가 좋은 수로 이 형태는 16도와 같이 백이 이상적인 형태로 수습된 모습이다.



19도

19도(당연한 젖힘)

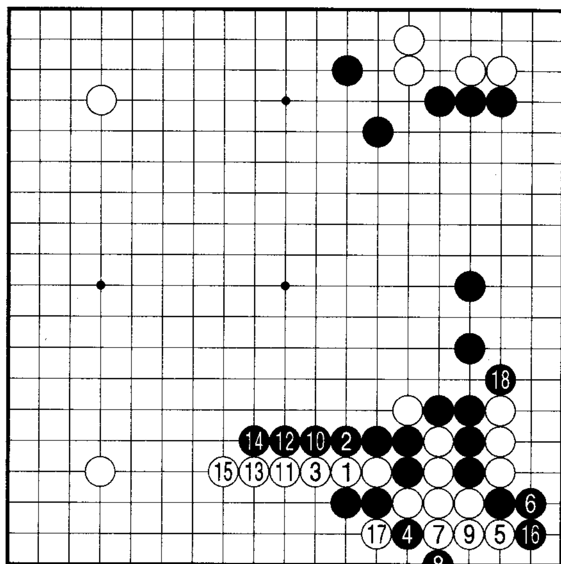
백1로 붙이면 흑은 당연히 2로 젖혀 반발할 곳이다. 계속해서 백은 3으로 단수친 후 5에 끊어 흑의 단점을 추궁할 수밖에 없는데……



20도

20도(흑, 충분)

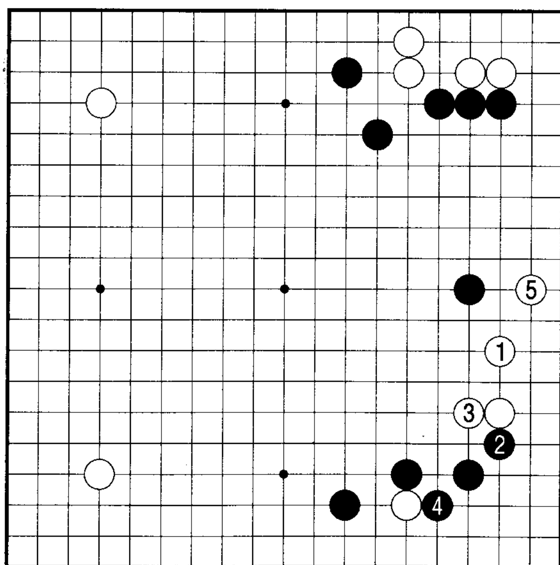
전도에 계속해서 백은 1로 찌른 후 3으로 잇는 것이 올바른 수순이다. 계속해서 흑4로 잇고 이하 흑20까지가 예상되는 진행인데 아무래도 흑이 두터운 모습이다.



21도

21도(흑, 만족)

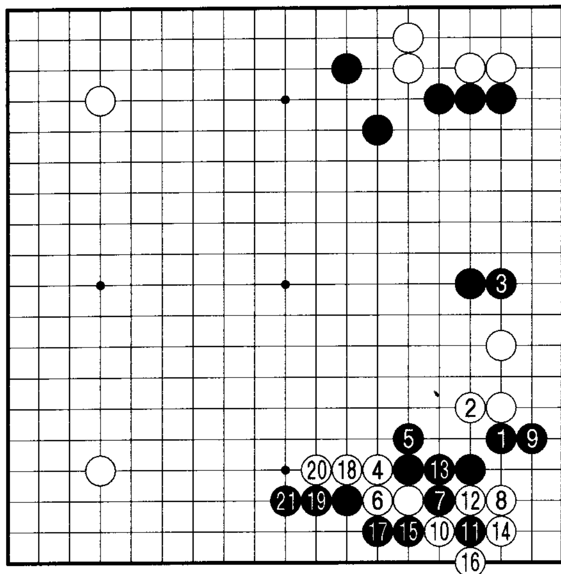
전도의 수순 중 백이 귀를 살리지 않고 1로 움직이는 변화이다. 이때는 흑2로 단수친 후 백3 때 흑4로 젖히는 것이 좋은 수순이다. 계속해서 백5·7에는 흑8로 단수친 후 이하 흑18까지 처리해서 흑이 유리하다.



22도

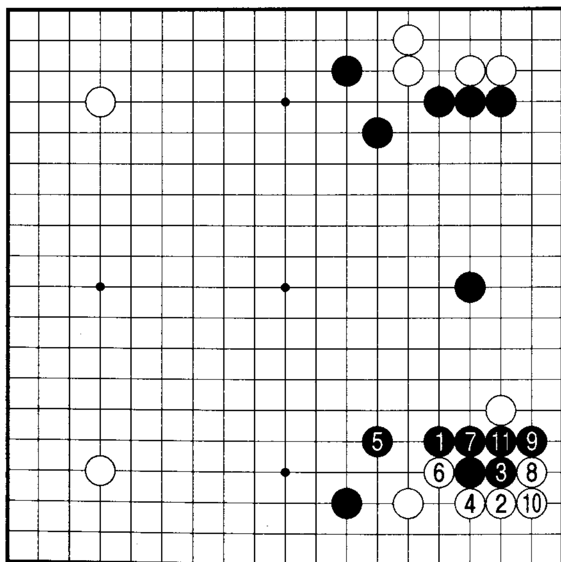
22도(백의 변신)

흑의 붙임에 대해 백은 단순히 1로 한칸 벌려 우변을 중시할 수도 있다. 흑이 2로 붙여 세운 후 4로 호구친다면 백5로 날일자해서 충분히 둘 수 있는 모습이다.


23도

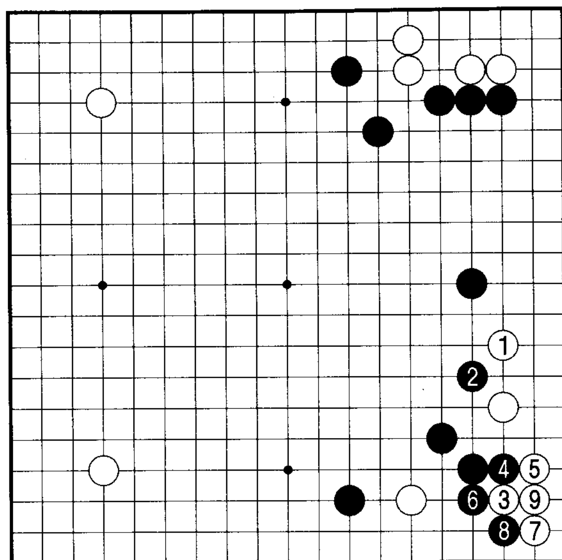
23도(흑, 우변 중시)

전도의 수순 중 흑1, 백2 때 흑3으로 내려선 수는 우변을 중시한 것이다. 계속해서 백은 4로 젖힌 후 6으로 이어 버티게 되는데 흑7로 막고 이하 흑21까지가 예상되는 진행이다. 이 형태는 쌍방 모두 이후의 진행이 어렵다.


24도

24도(견실한 마늘모)

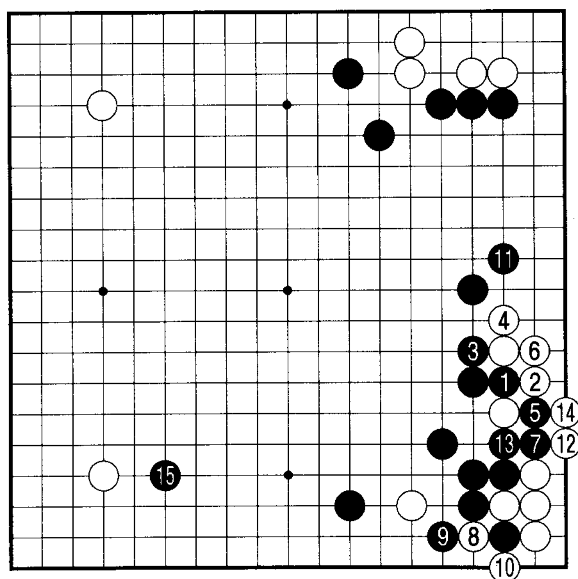
백의 양걸침에 대해 흑1로 마늘모한 것은 견실하게 세력작전을 구사하겠다는 뜻이다. 계속해서 백2로 3·三 침입하고 흑3 이하 11까지가 예상되는 진행인데 쌍방 충분히 둘 수 있는 형태이다.



25도

25도(우변에 중점)

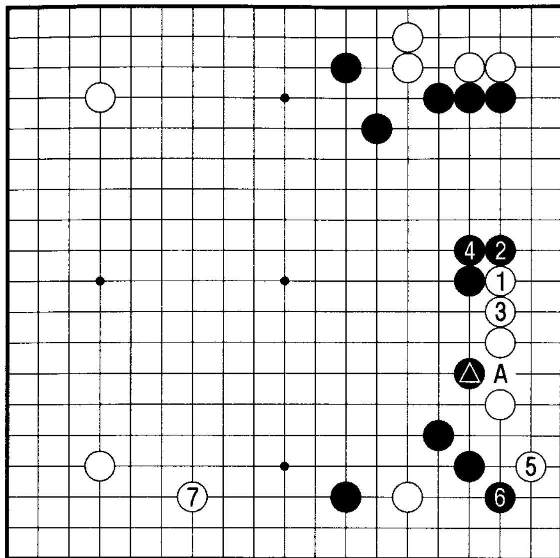
흑의 마늘모 응수에 대해 백1로 한칸 뛴 것은 우변에 중점을 둔 수이다. 이때는 흑2로 들여다보는 것이 호착으로 백3에는 흑4 이하 백9까지 선수로 처리해서 충분하다. 계속해서……



26도

26도(흑, 활발)

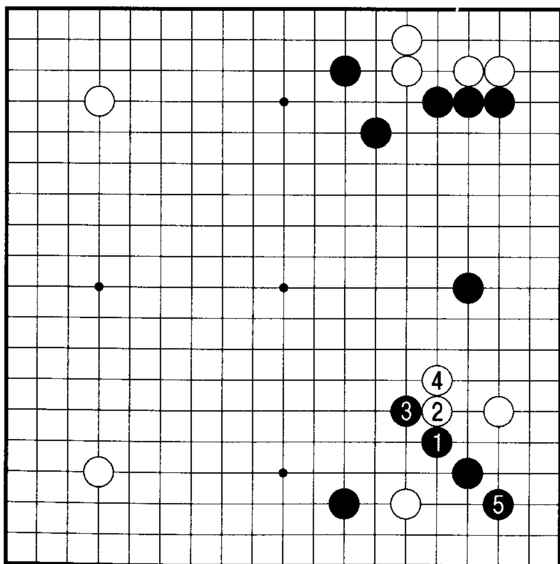
전도에 계속해서 흑은 1로 찌른 후 3으로 막는 것이 좋은 수순이다. 백4에는 흑5로 끊은 후 이하 백14까지 선수로 처리해서 훌륭하다. 흑15로 걸쳐 세력을 크게 확장해서는 흑이 활발한 포석이다. 흑의 세력이 돋보이는 포석.



27도

27도(백의 변화)

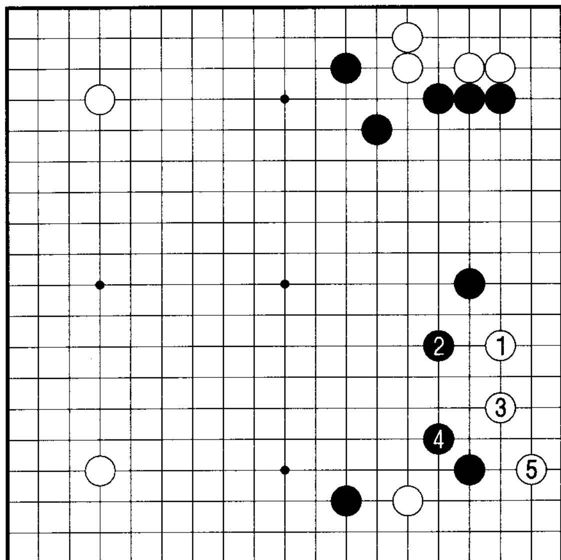
흑● 때 백은 1로 붙여 A의 약점을 간접적으로 보강하는 것이 좋은 수이다. 계속해서 흑2로 젖힌 후 4에 잇는다면 백5를 선수한 후 7로 손을 돌려서 백도 충분히 둘 수 있는 형태이다.



28도

28도(백, 미생마)

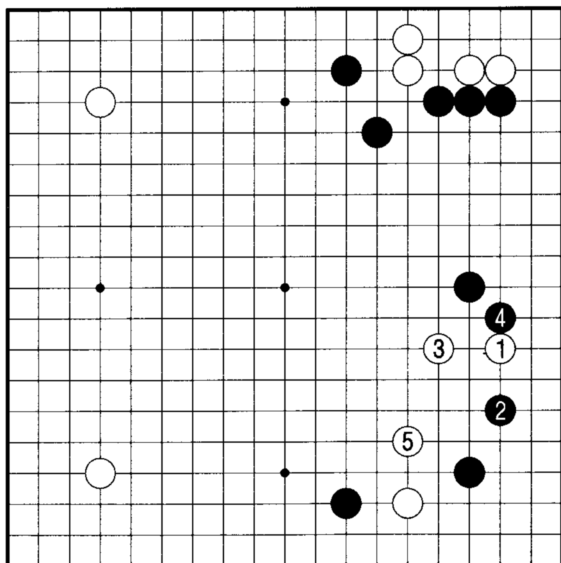
흑1의 마늘모 행마에 대해 백2로 붙인 후 4에 뻗는 것은 좋은 않다. 흑은 5로 마늘모해서 백의 근거를 박탈하는 것이 호착으로 백돌에 대한 공격을 노릴 수 있는 만큼 흑이 유리한 결말이다.



29도

29도(백의 별책)

백은 우하귀의 변화를 보류한채 1로 흑의 응수를 물을 수도 있다. 흑2라면 백도 3·5로 자리잡아 무난하다.



30도

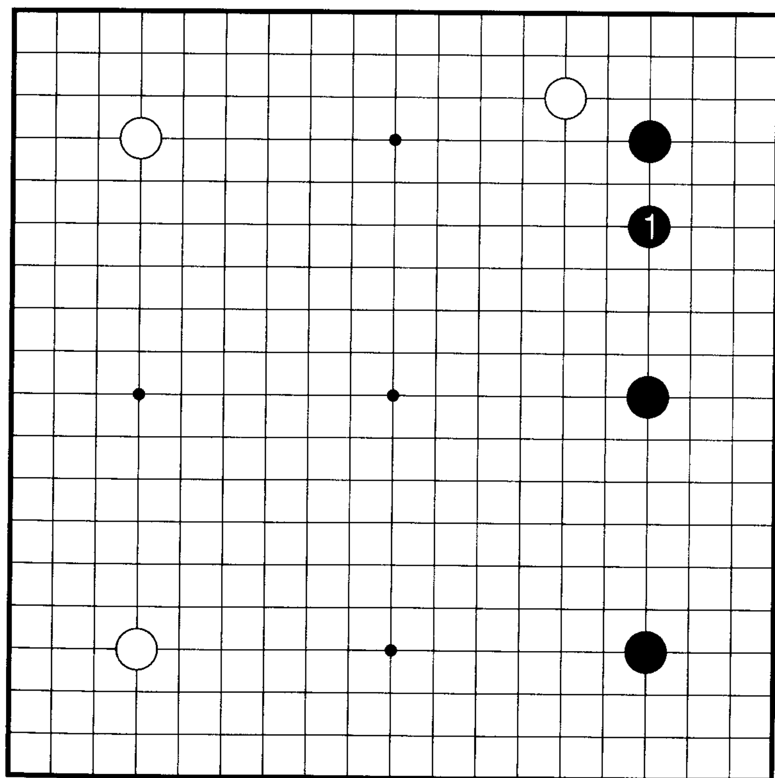
30도(흑, 불충분)

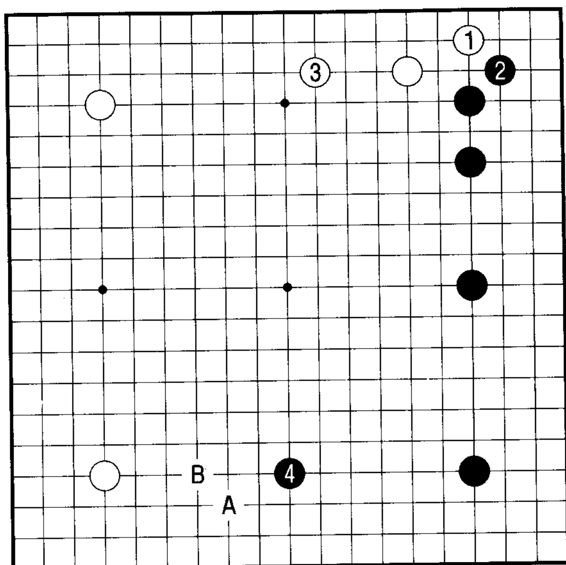
백1 때 흑2로 대응하는 것은 미흡하다. 백3·5로 연결되어 가면 흑의 3연성이 무너지게 된다.

제25형

3연성 포석 2(2연성 대응) — 한칸 응수

흑1의 한칸 응수는 3연성의 진행 중 가장 평범한 선택이다. 그러나, 이후의 진행은 대세력작전으로 연결된다. 그럼 흑1 이후의 포석 변화를 검토해 보기로 한다.

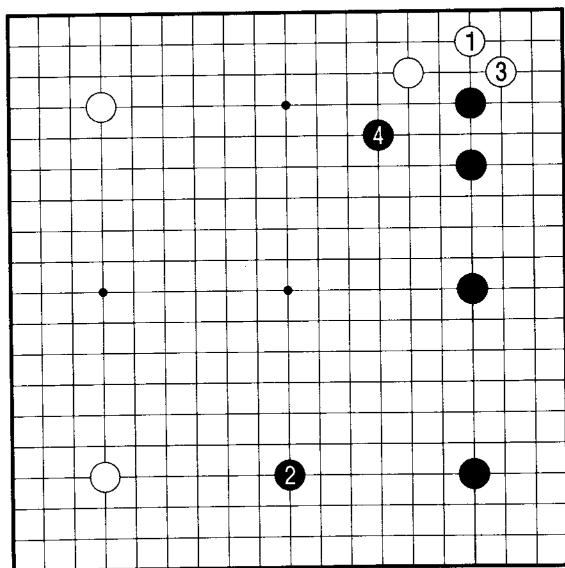




1도

1도(평범한 포석)

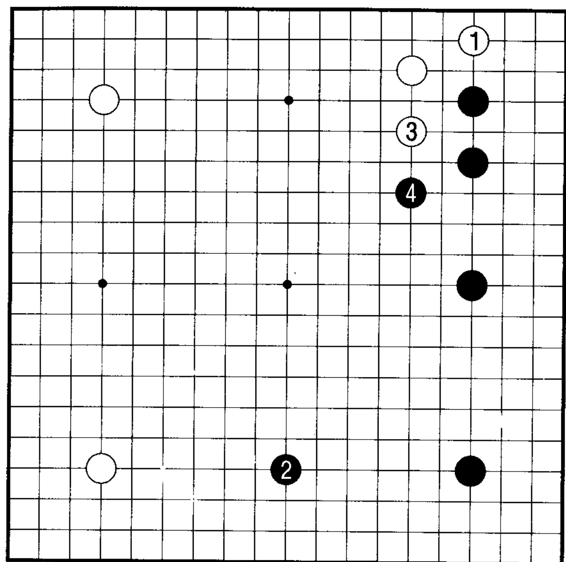
백1로 날일자하여 흑2와 교환한 뒤 백3의 두칸 벌림, 흑4까지의 진행은 가장 무난한 흐름이다. 이후 백은 3·三 침입이나, A나 B의 다가섬으로 진행된다.



2도

2도(대세력 작전)

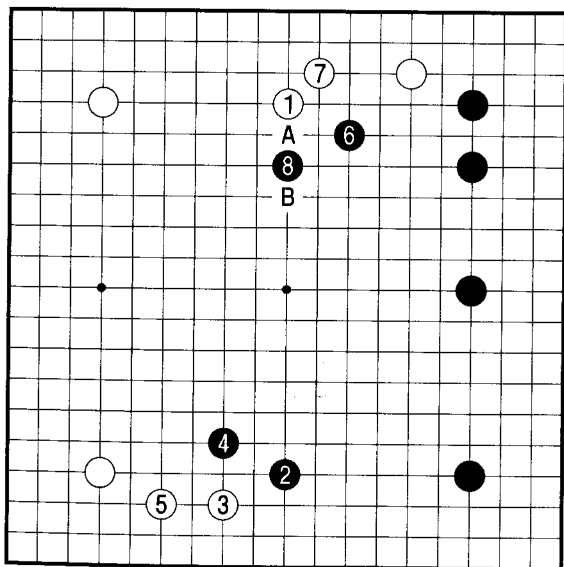
백1 때 흑은 3·三을 허용하더라도 2로 전개하여 4연성을 실행할 수도 있다. 이때 백3이라면 흑4로 확장한다.



3도

3도(일관된 작전)

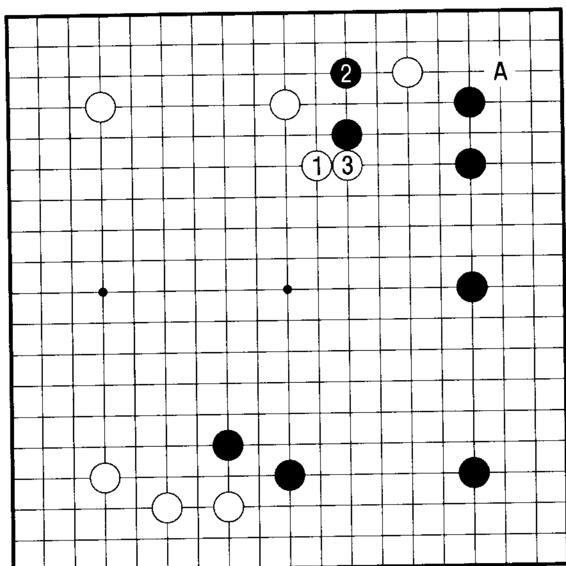
백1로 날일자하고 흑2로 벌렸을 때 백이 3·三을 두지 않고 3으로 뛰어도 흑은 일관성있게 4로 응수하는 것이 좋다.



4도

4도(실리대 세력)

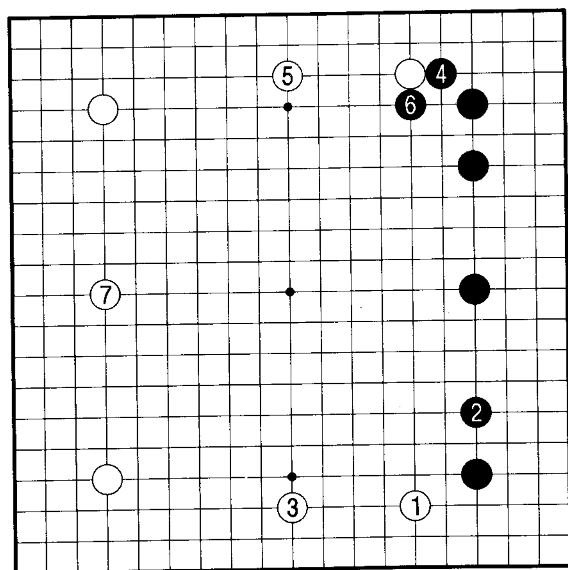
백1로 전개하면 흑도 2로 4연성을 펼친 다음 흑8까지 중앙을 확장하는 것이 일관성있는 작전이다. 흑8로는 A로 붙이거나 B의 밭전자 행마도 좋다.



5도

5도(백의 별책)

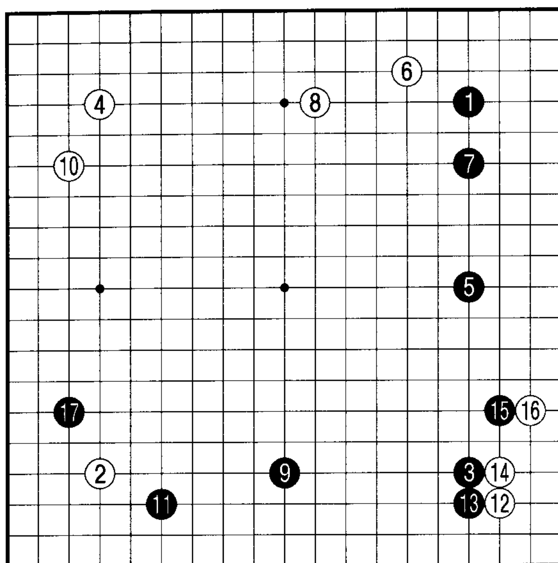
전도는 흑의 중앙이 점점 입체화되고 있다. 흑의 중앙이 두렵다면 A가 비어 있으므로 백은 1·3으로 둘 수도 있다. 수순 중 흑2는 백이 상변을 받지 않았으므로 당연한 수.



6도

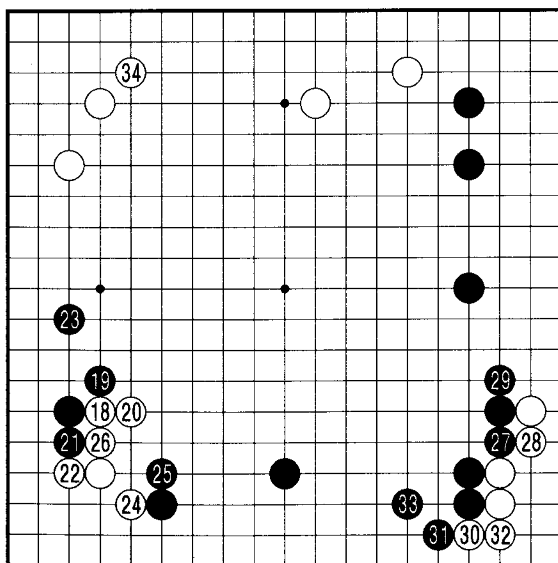
6도(백의 일책)

백은 흑에게 우변쪽을 집중 투자하게 하고 대신 발빠르고 넓게 백7까지 포진할 수도 있다.


〈1보〉

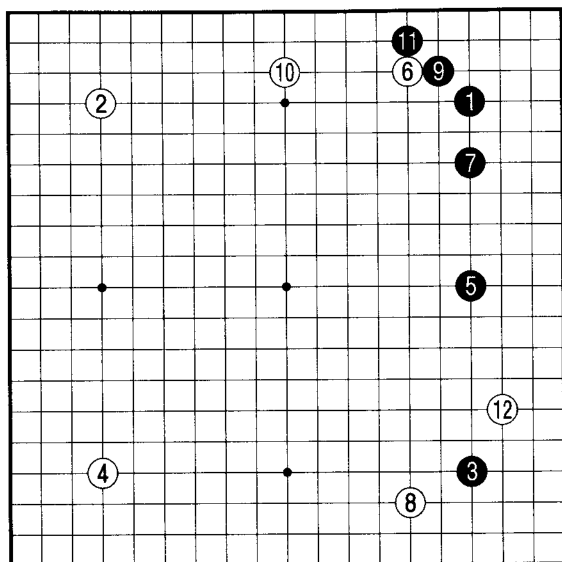
1보(1~17)

19기 기왕전 도전4국에서 백의 유창혁에게 흑의 이창호가 시도한 3연성 포석이다. 백16에 대해 손빼는 것이 현대감각이다. 17로 선공하여 흑의 진행이 빠르다.


〈2보〉

2보(18~34)

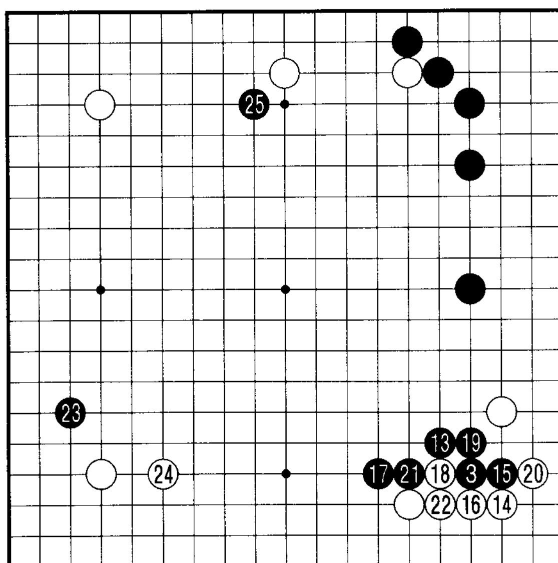
흑은 좌하 방면과 우하 방면을 정리하여 하변에 포진하고 백은 상변에 포진하여 지구전의 양상을 띠고 있다.



〈1보〉

1보(1~12)

51기 일본 본인방전에서 백의 조치훈을 상대로 류시훈이 흑으로 3연성 포석을 구사한 바둑이다. 백6으로 걸친 후 곧바로 8에 걸친 수법에는 조치훈의 연구가 있었던 것 같다. 흑9의 붙임에 백은 10으로 늦추어 흑11을 유도하고 12로 양걸침하는 수순이 그것이다.



〈2보〉

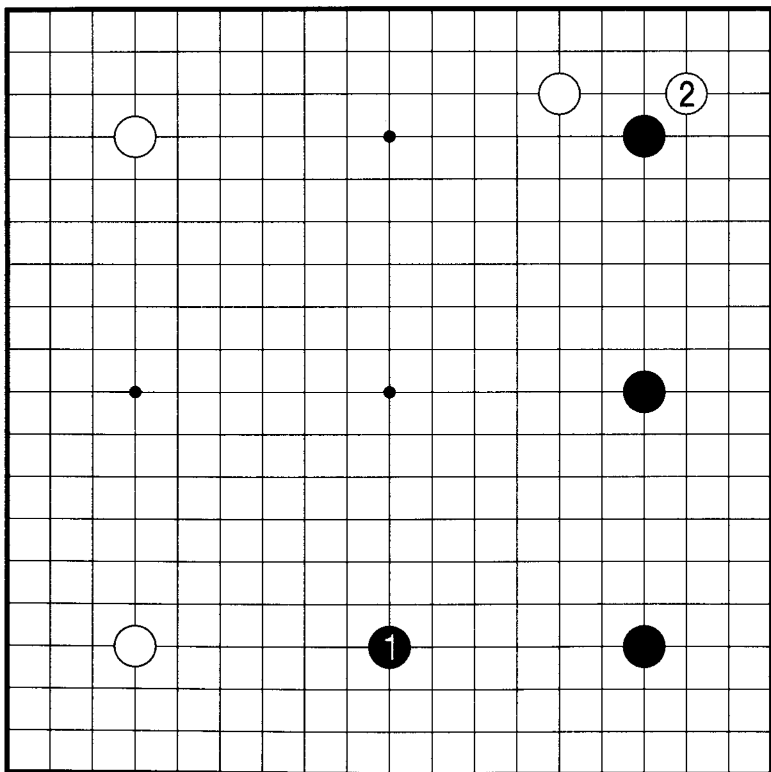
2보(13~25)

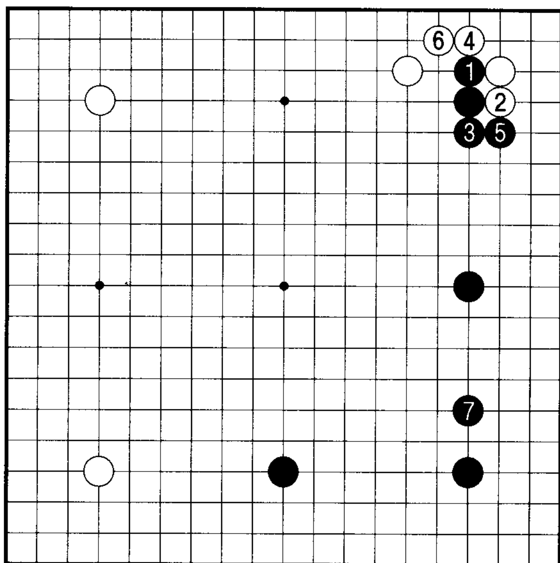
흑도 우하귀를 내어주고 23으로 백의 3연성을 저지한 다음 25로 어깨짚는 수순으로 대응했다.

제26형

3연성 포석 3(2연성 대응) — 손빼고 4연성(1)

흑은 우상쪽을 생략하고 1로 바로 4연성을 펼 수도 있다. 이 진행이 조금 더 함축성있는 진행이다. 그럼 백이 2로 3·三에 들어올 때의 변화를 보자.

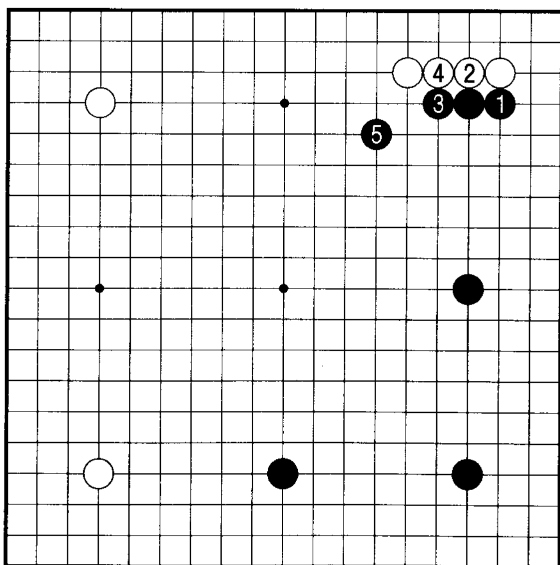




1도

1도(흑, 방향착오)

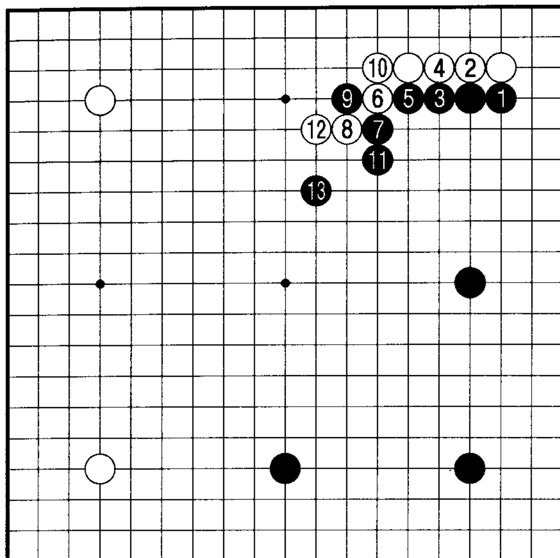
흑1은 방향착오다. 백4로 젖힐 때 흑5로 막아 우변을 강조해도 백6으로 넘어간 자세가 너무 확실하여 흑의 불만이다.



2도

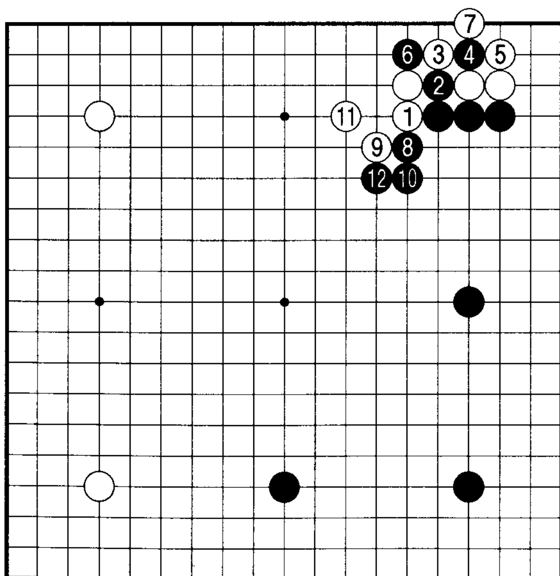
2도(올바른 방향)

흑1이 올바른 방향이다. 계속해서 백2·4로 받으면 흑5로 확장하는 것이 좋다.


3도

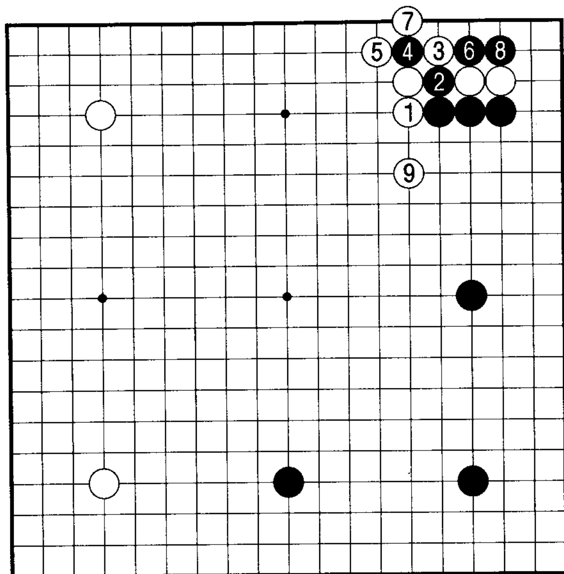
3도(흑의 별책)

흑1에서 백4까지 진행되었을 때 흑5로 계속 밀어 올릴 수도 있다. 백6·8로 이단젖히면 흑9로 하나 단수친 다음 흑11로 뻗어 두는 것이 요령이다. 흑13까지 모범포석.


4도

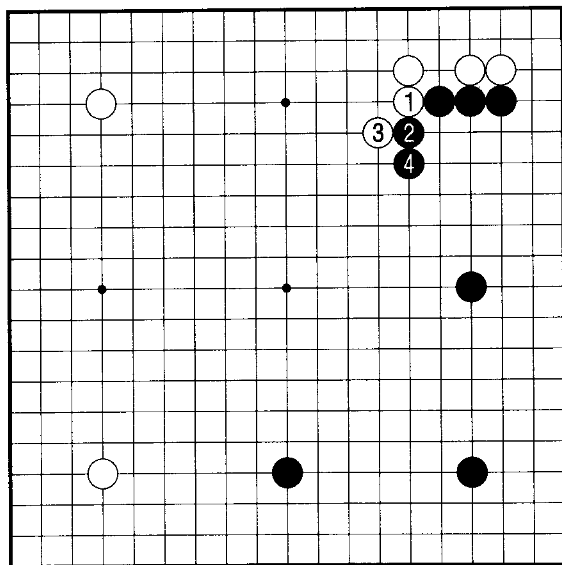
4도(백의 변화)

2, 3도의 백4로는 본도 백1로 밀어 올릴 수도 있다. 계속해서 흑2·4로 끊는 것이 좋은 수순. 이하 흑12까지의 변화는 흑의 자세가 좋다.


5도

5도(흑, 수순착오)

백1로 밀어올렸을 때 흑2·4의 절단은 방향착오. 흑6·8로 귀의 백 두 점은 잡았으나 백에게 7의 빵때림을 주어 백9까지 흑의 3연성이 순식간에 물거품이 되고 만다.


6도

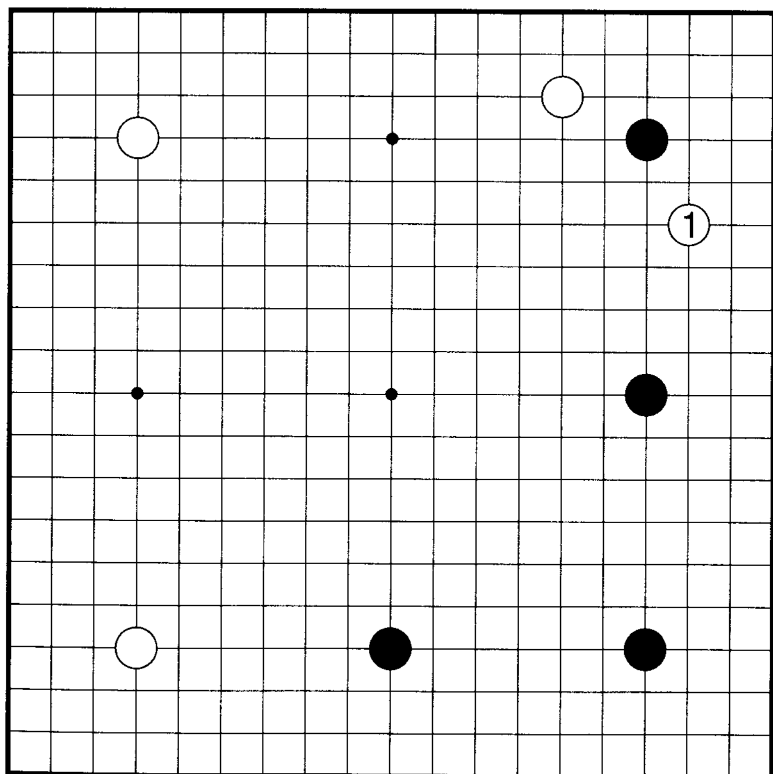
6도(무난)

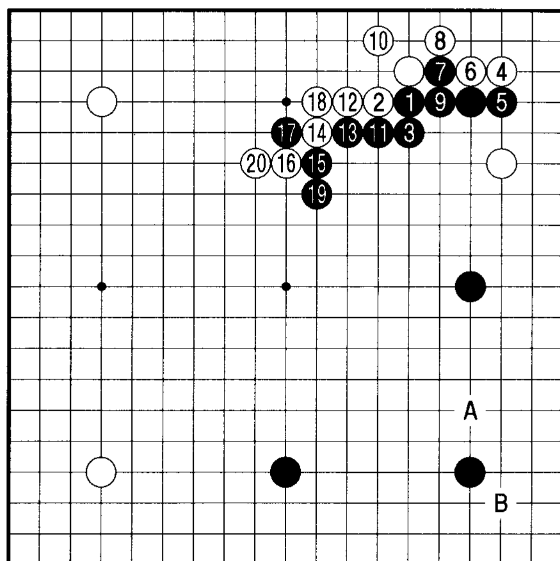
백1로 밀어올렸을 때 흑이 단순히 2·4로 젖히고 늘면 가장 무난한 진행이 된다.

제27형

3연성 포석 4(2연성 대응) — 손빼고 4연성(2)

백이 날일자로 걸치고 흑이 4연성을 펼쳤을 때 백이 1로 양걸침을 하여 변화해오면 어떤 진행이 예상되는지 알아보기로 하자.

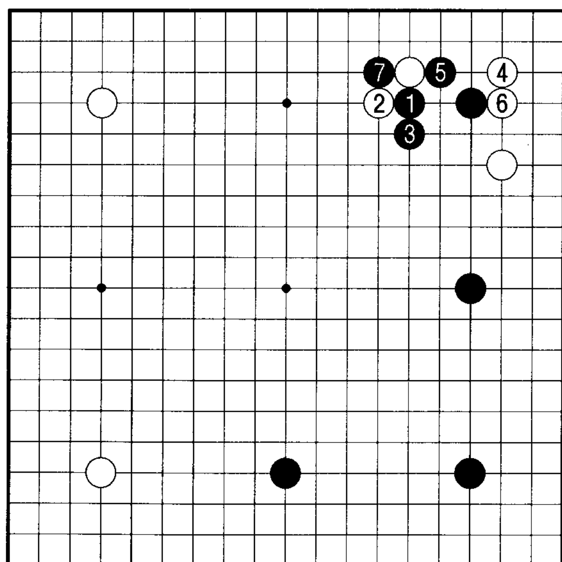




1도

1도(단조로운 세력)

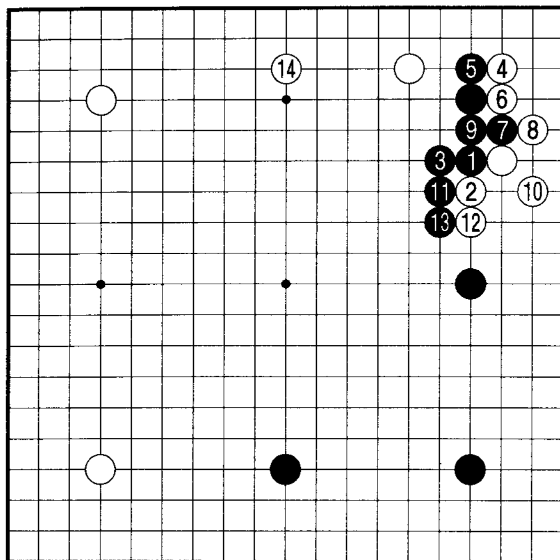
흑1로 붙이는 변화부터 본다. 흑1로 붙이면 백20까지 예상되는 진행이다. 이 결과는 상변 백의 진영이 확실한데 비해 흑의 진영은 아직 A나 B의 수비가 필요하다. 또한 흑이 세력을 만들기는 했으나 우변쪽의 침투와 중앙쪽의 삭감이 용이한 세력이다.



2도

2도(정석선택 오류)

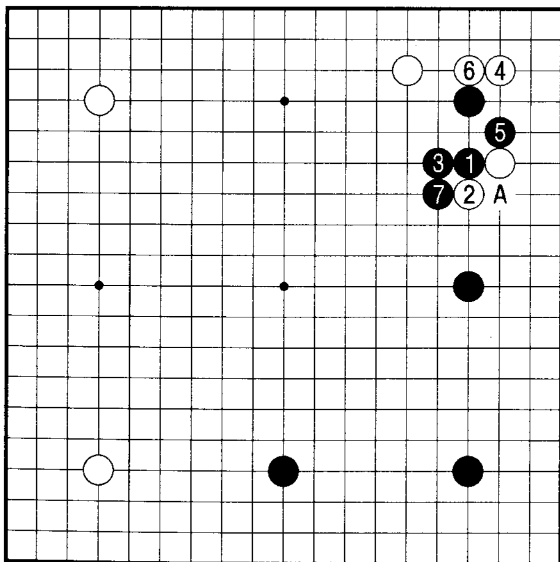
흑1로 붙여 백4까지 진행되었을 때 흑5로 막으면 흑7까지가 부분적인 정석이다. 그러나 이 그림의 진행은 백이 선수가 되어 흑의 3연성이 일관성을 잃게 된다. 정석선택이 잘못됐기 때문이다.



3도

3도(흑, 방향착오)

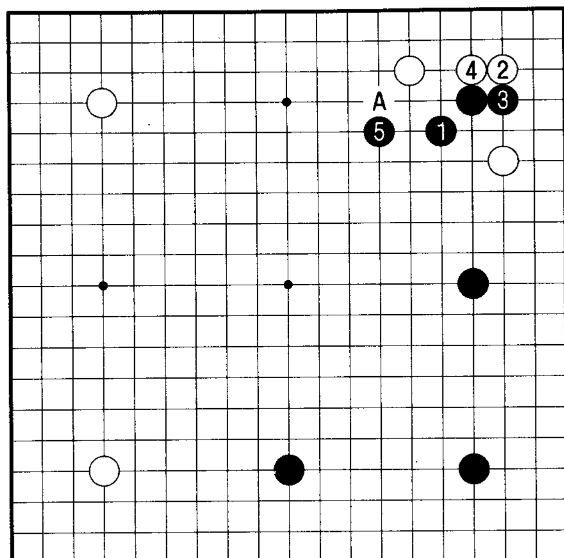
흑1로 붙이는 수도 방향착오다. 계속해서 백12까지 진행되었을 때 흑13이 불가피하여 백에게 14의 곳을 뺏기면 두터움도 집도 부족하게 된다.



4도

4도(흑, 불만)

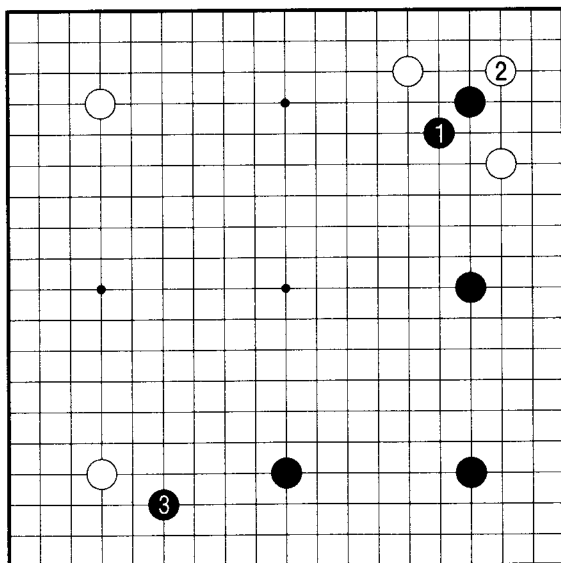
백4에 대해 흑5로 차단해도 흑7까지 된 다음 여전히 흑은 A의 곳에 약점을 남기고 있어 불만이다.



5도

5도(흑의 정수)

흑은 1로 진출하는 것이 가장 확실하다. 이어서 흑5까지 확장하는 것이 무난하다. 흑5로 A에 날일자로 씌우는 수는 복잡한 전투형으로 유도된다.


6도

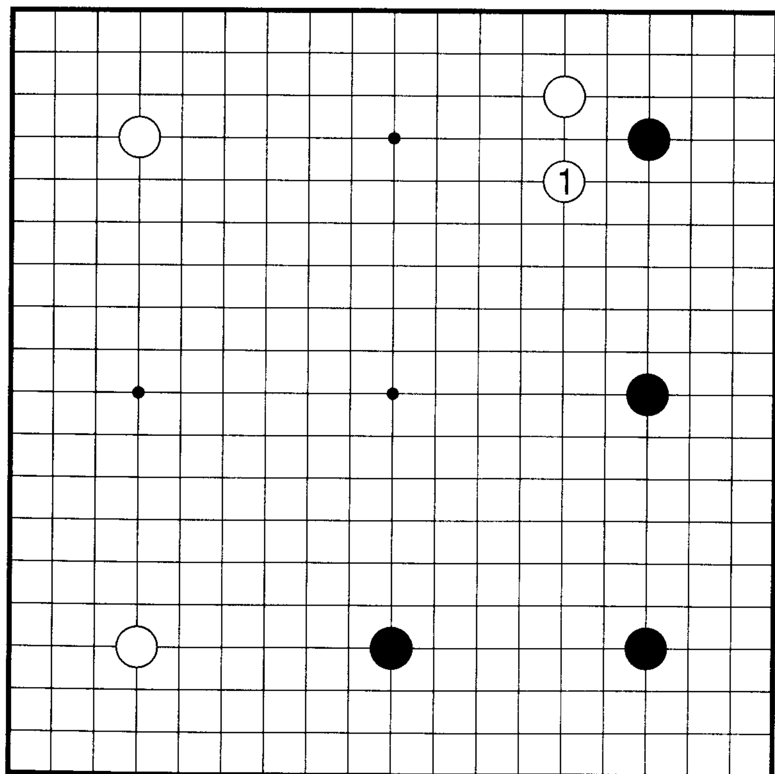
6도(생략하는 작전)

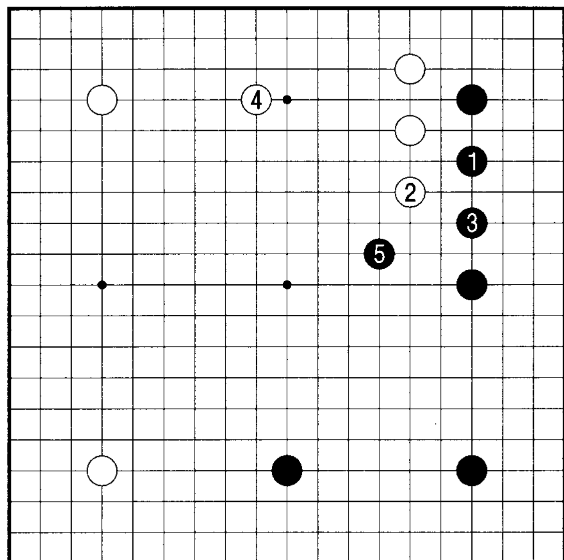
흑1로 봉쇄만 피하고 이곳을 생략한채 3쪽으로 전단을 모색하는 것도 일책이다. 우상쪽은 차후의 국면변화에 따라 태도를 결정한다.

제28형

3연성 포석 5(2연성 대응) — 손빼고 4연성(3)

백1의 중앙으로 한칸 뛰는 수는 노골적으로 흑의 3연성을 저지하겠다는 의도로 두어지는 수다. 그럼 백1 이후의 포석 진행을 검토해 보기로 한다.

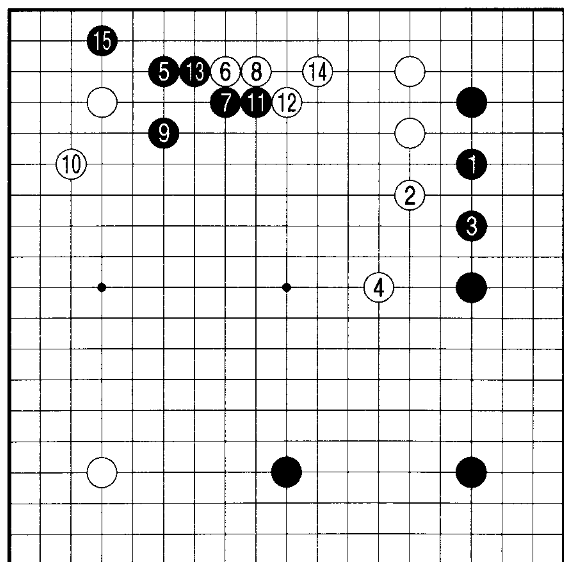




1도

1도(흑1은 절대)

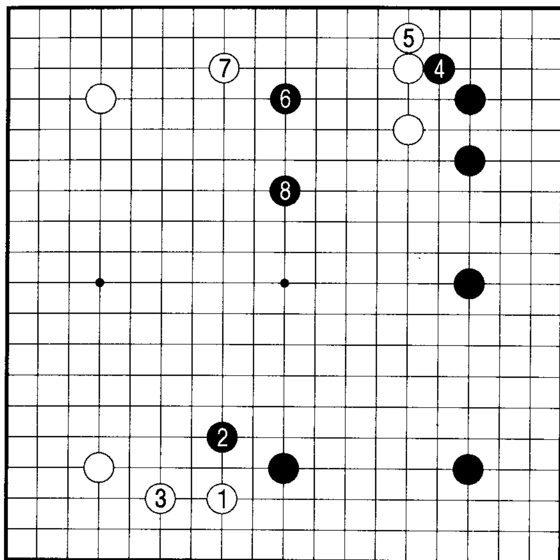
1의 곳을 뺏길 수는 없으므로 흑1은 절대수. 백도 2로 한번 더 뛰고 4의 포진이 불가피할 때 흑5가 필쟁의 요처이다.



2도

2도(백, 지나친 견제)

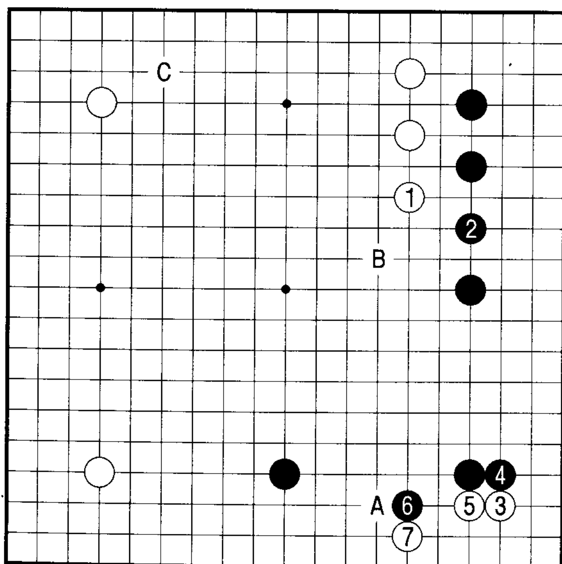
백도 4로 흑 진영을 견제하려는 것은 지나친 작전이다. 흑은 5로 걸친 다음 백6으로 협공하면 7로 붙여 백 진영을 15까지 초토화할 것이다.



3도

3도(백, 일관성 부족)

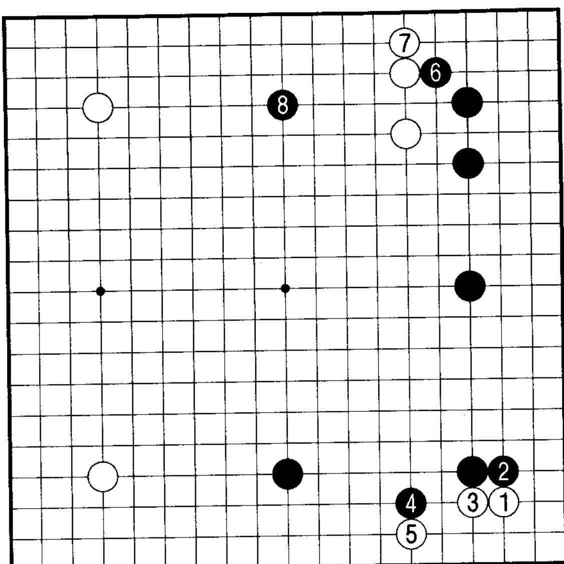
갑자기 백1로 전환하는 것은 일관성이 결여된 작전이다. 흑2로 씌운 다음 백3을 기다려 흑4부터 8까지 상변 백 진영이 삭감되면서 우상의 백이 공격권내에 들어가게 된다.



4도

4도(백의 변화)

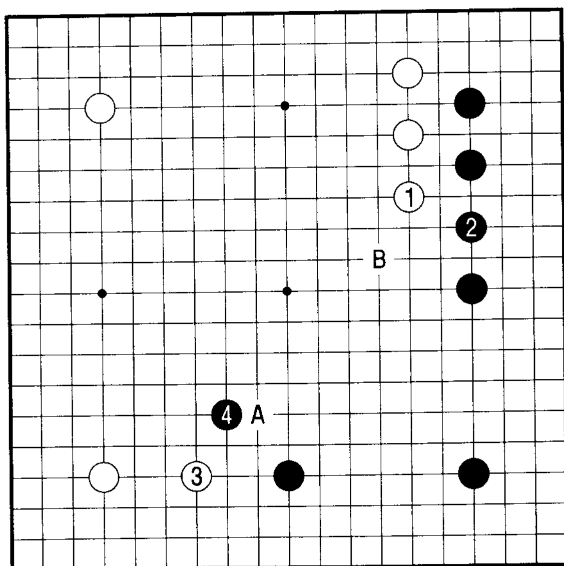
백은 1로 뛴 다음 B와 C의 두 곳을 맞보기로 놔두고 우하귀를 침입하여 동태를 살필 수 있다. 백7까지 된 다음 흑도 A의 곳을 생략할 수 있다.



5도

5도(백, 욕심)

전도의 백1을 생략하고 우하귀를 침입하는 것은 욕심이다. 흑은 백5까지 선수처리한 다음 6·8로 백 일단을 공격하게 될 것이다.



6도

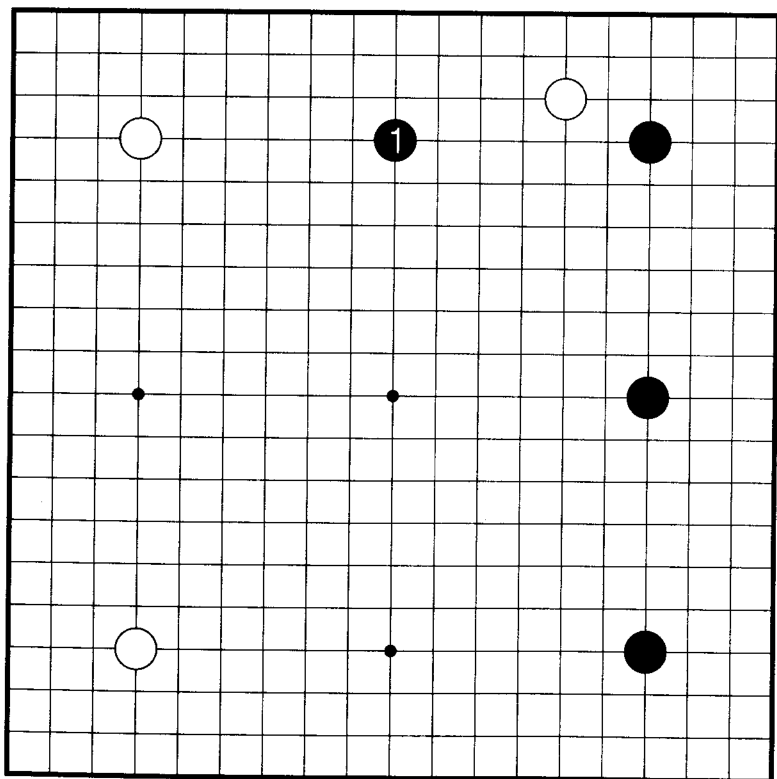
6도(백의 별책)

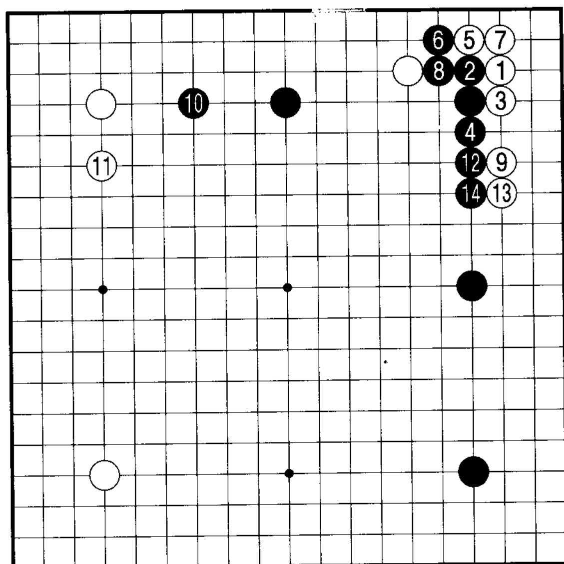
백은 1로 뛰어 흑2와 교환한 다음 3으로 다가서서 A의 곳을 노릴 수도 있다. 따라서 흑4의 곳은 좋은 자리. 흑이 4 대신에 B로 확장하는 경우 백은 A로 압박하게 된다.

제29형

3연성 포석 6(2연성 대응) — 흑, 상변 개척

흑1의 협공은 우측 3연성을 견제하려는 백의 의도를 거슬려 상변에 새로운 진영을 건설하려는 함축성있는 착점이다. 그럼 이후의 포석 진행을 알아보기로 한다.

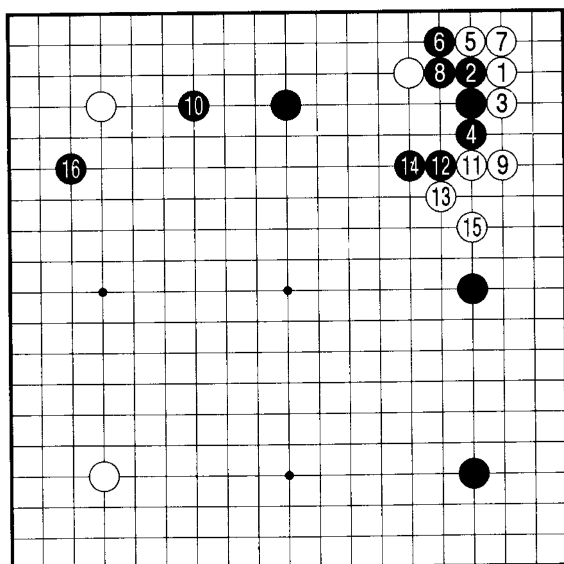




1도

1도(흑, 작전변경)

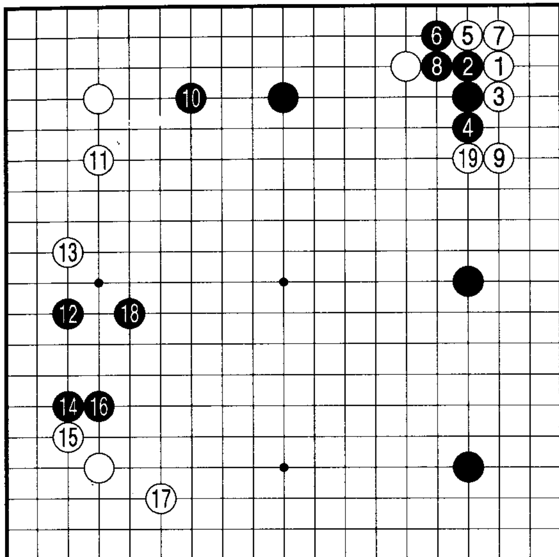
이 형은 백1에 대해 흑2로 막으려는 것이다. 이하 백9까지는 예정된 진행. 흑10 이후의 진행에서 빼서는 안될 수순이 흑12·14라는 것에 주의해야 한다.



2도

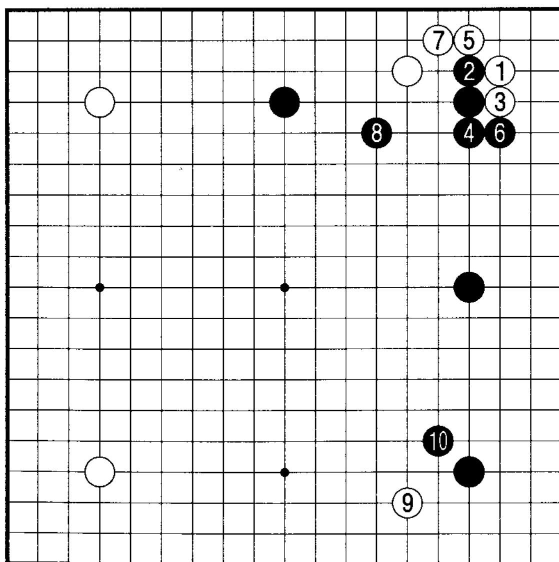
2도(백, 욕심)

백1로 3·三 침입하여 백9까지 진행된 다음 흑10에 대해 백이 11쪽을 움직이면 흑은 좌상귀를 공략하여 만족이다.


3도

3도(흑, 욕심)

흑10, 백11을 교환한 후 흑이 19의 곳을 막지 않고 흑12로 갈라치는 것은 일관성이 부족한 욕심이다. 백이 흑18까지 선수처리한 뒤 19로 미는 순간 흑의 진영이 잘게 조각이 난다.

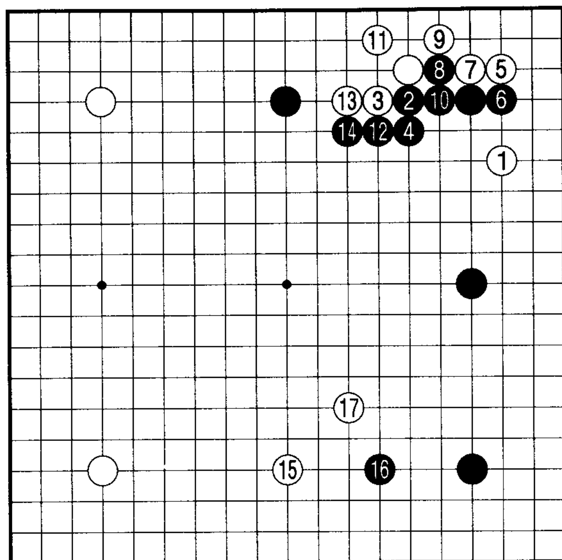

4도

4도(흑의 별책)

백5로 젖혔을 때 이번에는 흑6쪽을 막는 것도 가능한 작전이다. 단 백9의 걸침에는 흑10의 일관성이 필요하다.

5도(흑, 작전착오)

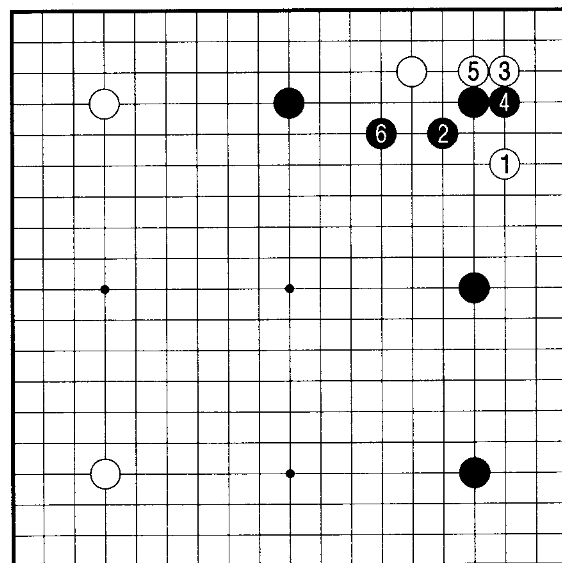
백1의 양걸침에 주의가 필요하다. 흑2로 붙이는 수가 작전상의 착오. 이하 흑14까지가 예상되는 진행인데, 이 결과는 다음 백17까지 흑의 대모양 작전은 더 이상의 발전을 기대할 수 없다.



5도

6도(절대의 마늘모)

백1로 양걸침했을 때 흑2로 머리를 내미는 수가 절대의 한수다. 이어 흑6까지 상변 흑 한점과 연결상태를 유지하여 만족이다.

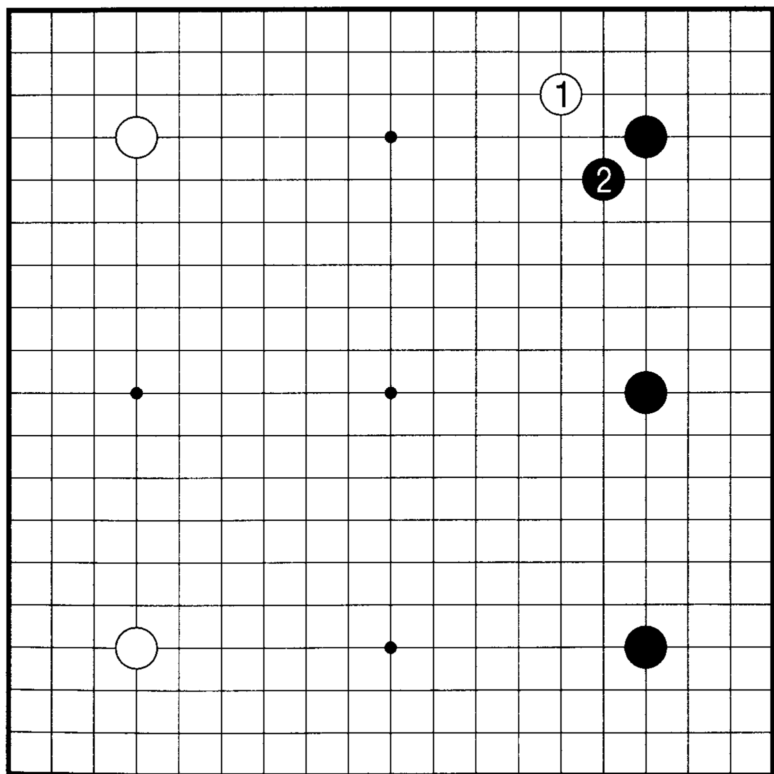


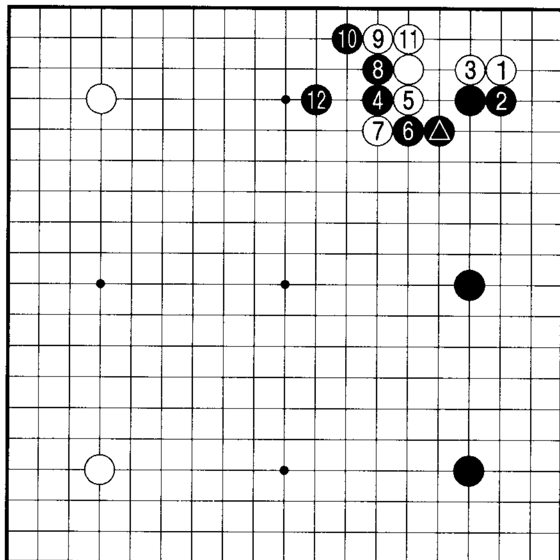
6도

제30형

3연성 포석 7(2연성 대응) — 극단적인 세력 포진

백1로 걸쳤을 때 흑2로 마늘모한 것은 극단적인 세력 작전을 표방한 것이다. 흑2는 백에게 실리를 허용하더라도 대모양 작전으로 맞서겠다는 뜻인데, 이후의 변화를 살펴보기로 한다.

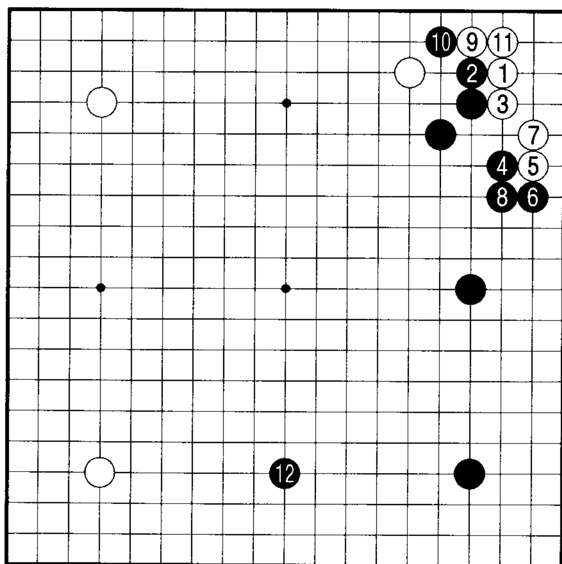




1도

1도(전투형)

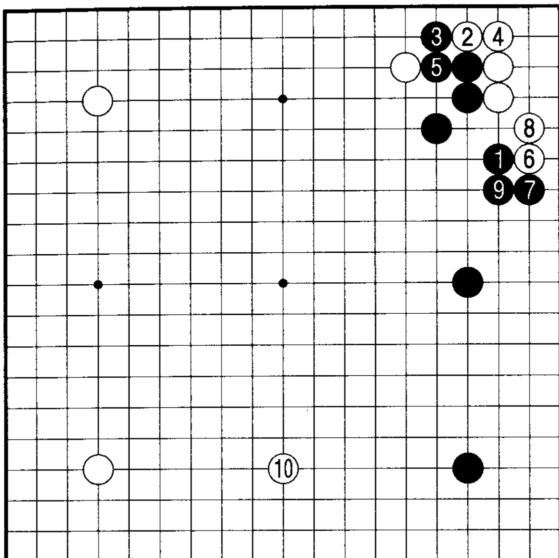
흑●로 마늘모하면 백은 1로 3·三 침입하는 것이 상식적인 응수법이다. 계속해서 흑2로 막고 백3 이하 흑12까지의 진행이 이루어진다면 쌍방 난해한 전투형이 된다.



2도

2도(신종 수법)

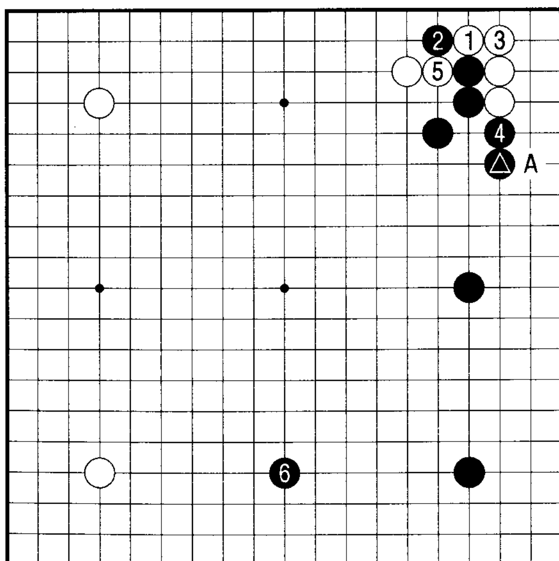
백1로 3·三 침입했을 때 흑2로 막는 수는 최근에 와서 개발된 수법이다. 계속해서 백3으로 민다면 흑4로 날일자하는 수가 호착으로 백5 이하 흑12까지 대세력작전을 구축할 수 있다.



3도

3도(백의 변화)

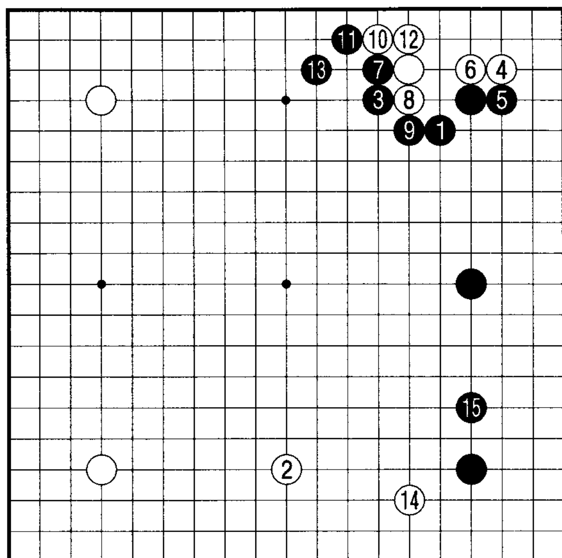
흑1로 날일자했을 때 백2·4로 먼저 젖혀 이은 것은 전도의 변화를 꺼린 것이다. 이하 흑9까지의 진행이라면 백10으로 전개할 수 있다.



4도

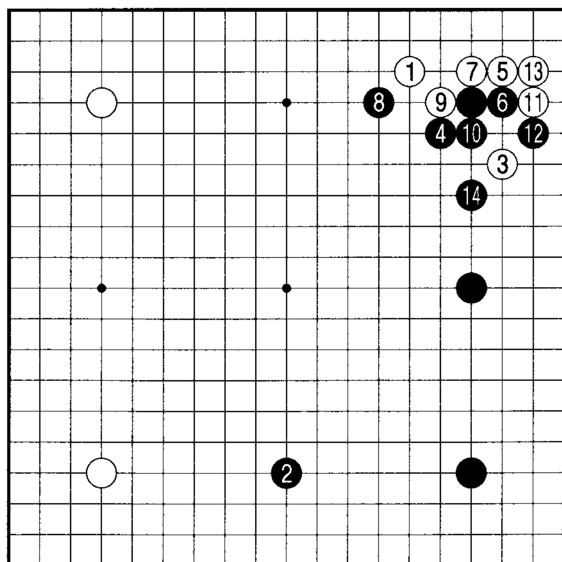
4도(흑의 작전)

흑▲ 때 백1·3으로 젖혀 잇는다면 흑은 4로 치받는 것이 수순이다. 계속해서 백5로 끊는다면 흑6으로 전개할 수 있다. 2도와 비교할 때 백은 A에 붙이지 않고 백5로 끊은 형태이다.


5도

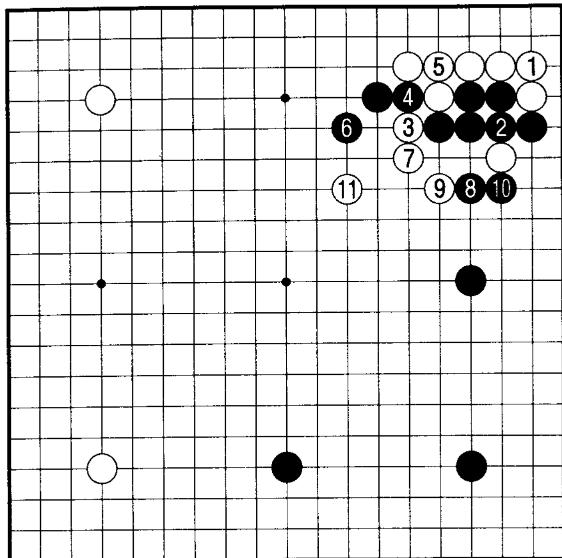
5도(백, 하변 중시)

전도와 같은 변화를 피하고 싶다면 흑1 때 백은 2로 전개하는 수가 좋다. 계속해서 흑3으로 씌운다면 백4로 3·三에 침입한 후 이하 흑15까지 처리해서 충분하다.


6도

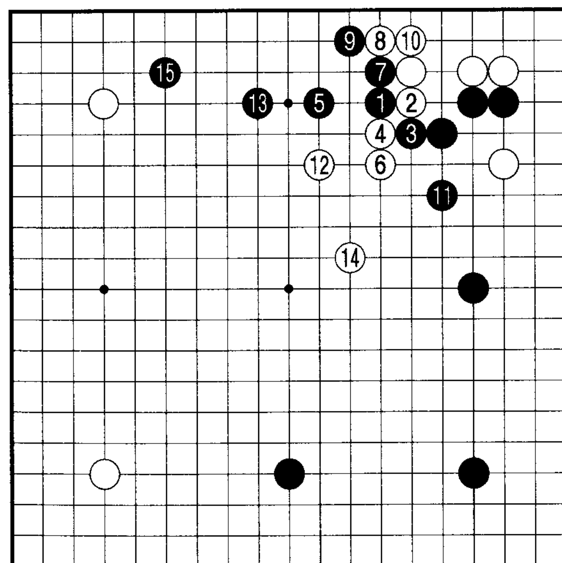
6도(흑, 4연성)

백1 때 흑은 역으로 2로 전개해서 4연성 작전을 펼칠 수도 있다. 백3으로 양걸침한다면 흑4로 마늘모한 후 이하 흑14까지 처리하는 것이 요령이다.


7도

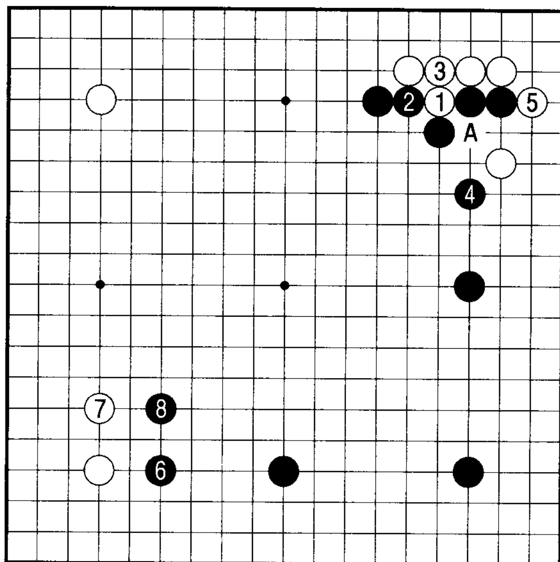
7도(흑, 불만)

전도의 수순 중 백1 때 흑2로 잇는 것은 우형이라 좋지 않다. 백은 3으로 젖힌 후 이하 11까지 처리해서 유리하다.


8도

8도(중앙전)

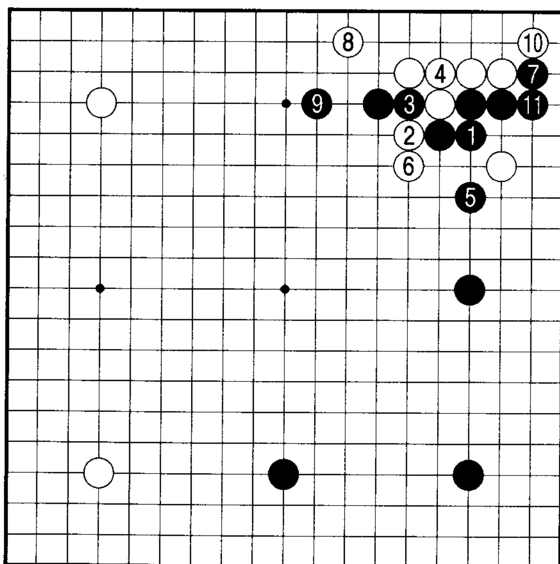
흑1로 씌웠을 때 백은 곧장 2·4로 끊는 작전도 가능하다. 계속해서 흑5로 한칸 뛰고 이하 흑15까지의 진행이 예상되는데 이후 중앙전이 관건이 된다.



9도

9도(흑, 발빠른 작전)

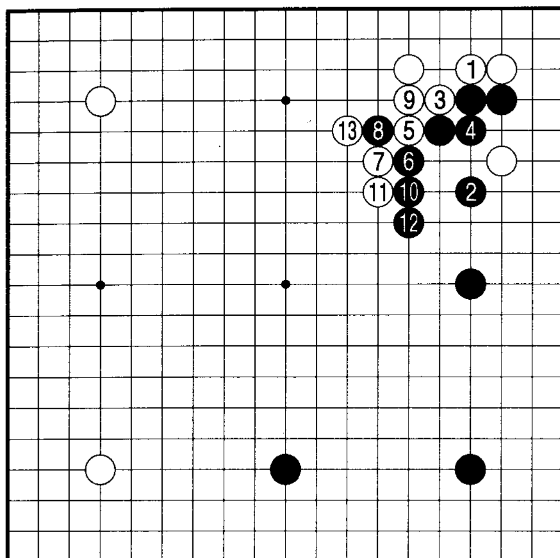
흑이 날일자로 씌우고 백이 1로 호구쳤을 때 흑은 2로 단수친 후 4로 씌우는 작전도 가능하다. 백5에는 A의 약점에 아랑곳하지 않고 6·8로 처리해서 발빠른 포석을 구축할 수 있다.



10도

10도(백의 변화)

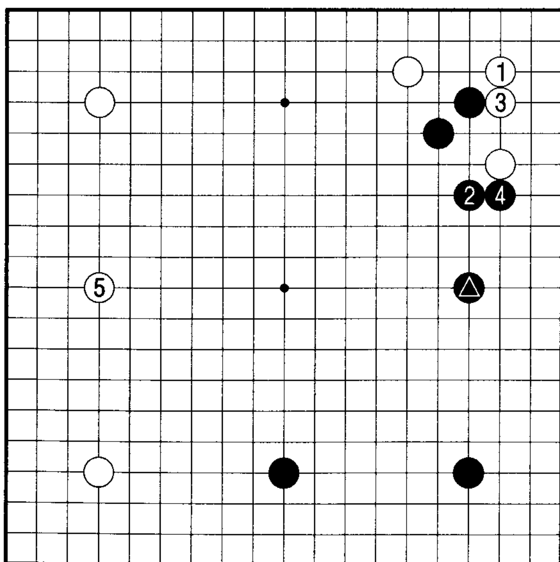
흑이 1로 이었을 때 백이 중앙을 먼저 2로 젖힌다면 흑3으로 단수친 다음 이하 11까지 처리하는 것이 요령이다. 이후는 중앙전이 관건이다.



11도

11도(잘못된 씌움)

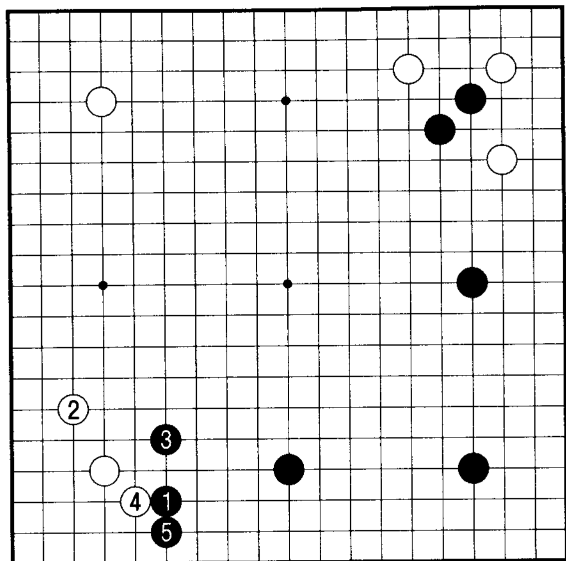
백1 때 흑2로 씌우는 것은 방향착오이다. 백은 3으로 호구친 후 이하 13까지 상변에 이상적인 형태를 갖추어 대만족이다.



12도

12도(흑, 불만)

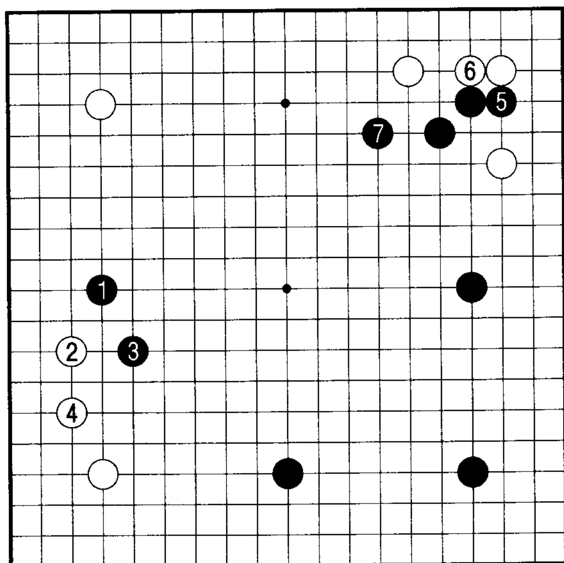
백1로 3·三 침입했을 때 곧바로 흑2로 씌우는 것은 좋지 않다. 백3으로 연결하면 흑4로 막는 정도인데 흑▲와의 간격이 좁아 흑의 포석 실패이다.



13도

13도(흑, 우상 보류)

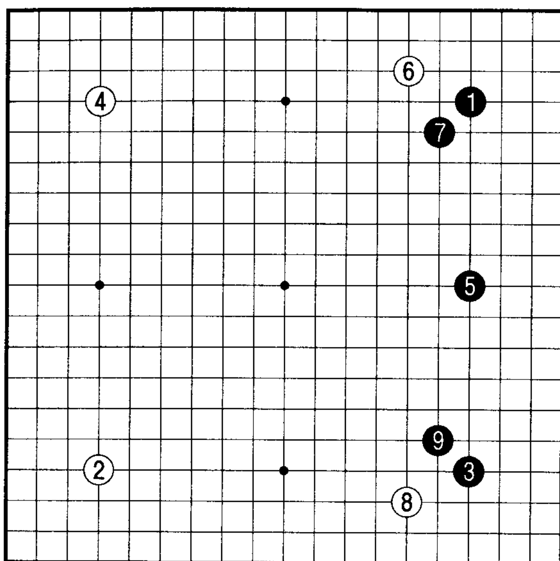
흑은 우상을 보류하고 좌하쪽에서 우변에 이르는 포진을 할 수도 있다. 우상의 결정은 진행의 과정에서 선택한다.



14도

14도(수순의 다양)

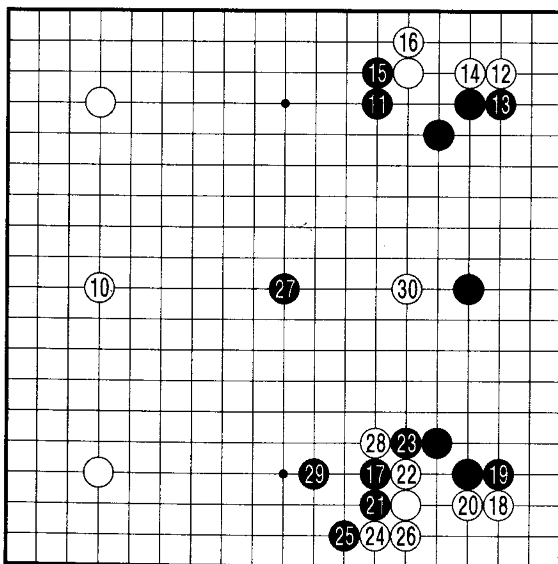
흑은 백의 좌변을 선점하여 백이 2로 다가선다면 3을 선수하고 백4로 응수할 때 흑5·7로 우상을 다시 확정할 수도 있다.



〈1보〉

1보(1~9)

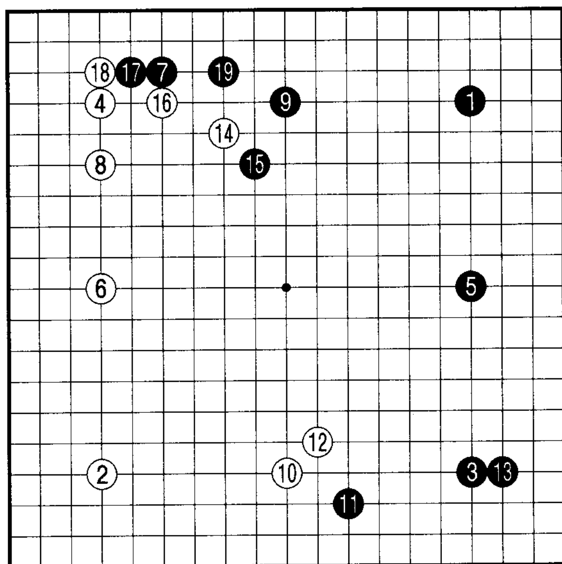
21기 일본 명인전 도전4국에서 백의 조치훈에게 다케미야 마사키가 구사한 3연성 포석이다. 흑7의 마늘모는 최근에 다케미야가 애용하는 수로 일찌감치 백의 3·三 침입을 강요하는 작전이다.



〈2보〉

2보(10~30)

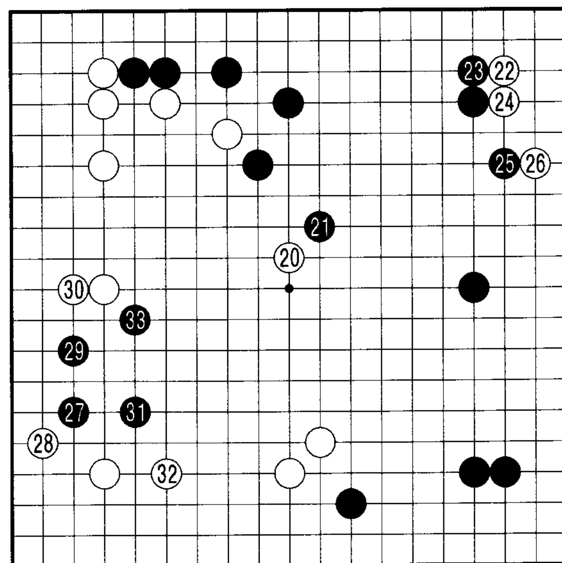
백은 흑의 주문을 거슬러 6·8만을 교환한 채 10으로 3연성을 두고 있다. 이 진행은 서로간 기세의 대립이다. 흑27의 울타리 속으로 깊이 침입한 백30을 어떻게 공격하는가가 흑의 관건이다.



〈1보〉

1보(1~19)

이 바둑은 50기 일본 본인방전 도전기에서 백의 가토 마사오(加藤正夫)에게 흑의 조치훈이 구사한 3연성 포석이다. 백12의 취향이 독특하며 흑15에 대한 백16과 18의 수법도 개성적이다.



〈2보〉

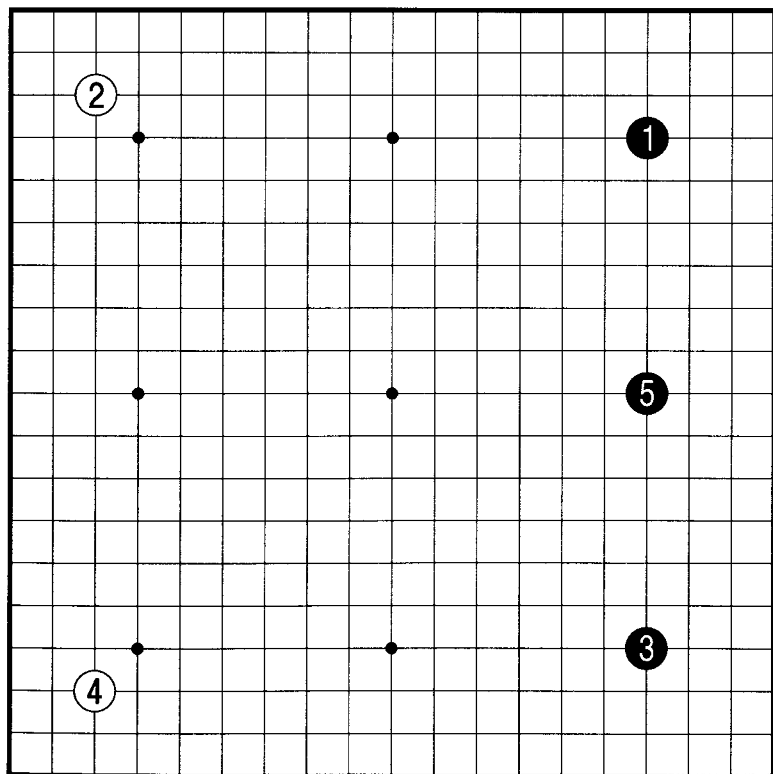
2보(20~33)

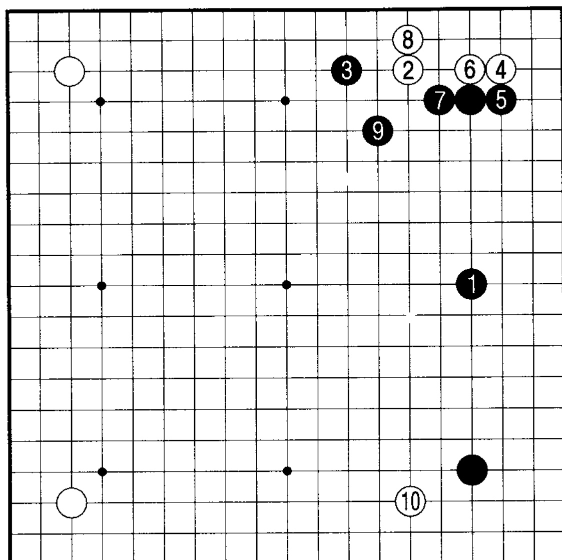
백22의 침입은 절대이며 이하 26까지 진행되었을 때 흑이 손빼는 것이 상형이다. 흑27로 침입하여 33까지 흑의 흐름이 좋다.

제31형

3연성 포석 8(양3·三 대응) — 극단적인 세력대 실리

흑의 3연성에 대응하는 백의 포진 중 3·三 포진에 대해 알아본다. 3·三 포진은 극단적인 실리를 추구하기 때문에 이렇게 되면 세력과 실리의 갈림은 피할 수 없는 포석 진행이 예상된다.

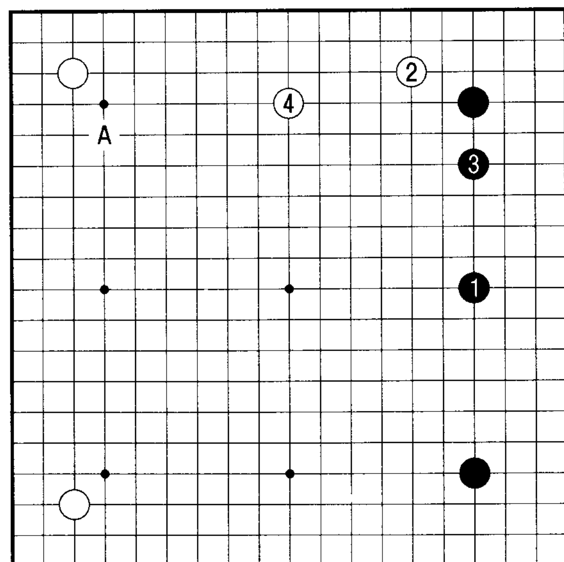




1도

1도(실리대 세력)

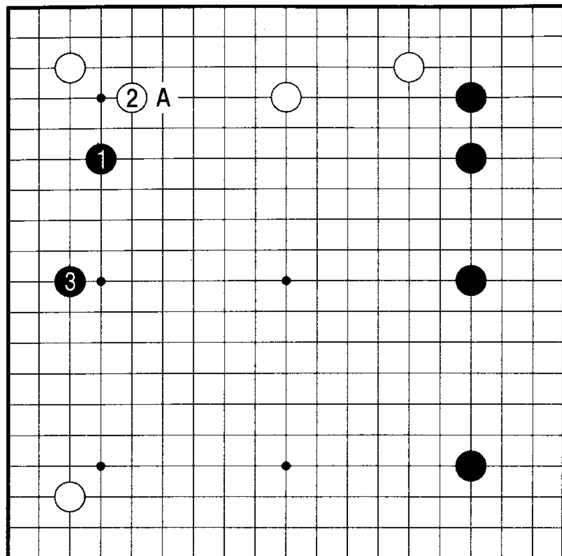
백의 양3·三에 맞서 흑은 1로 3연성을 펼치는 것이 보편적이다. 계속해서 백2로 걸치고 흑3으로 협공하면 이하 흑9까지가 예상되는 진행이다. 이 결과는 실리와 세력으로 극명하게 갈리게 되는 흐름이다.



2도

2도(백, 상변 전개)

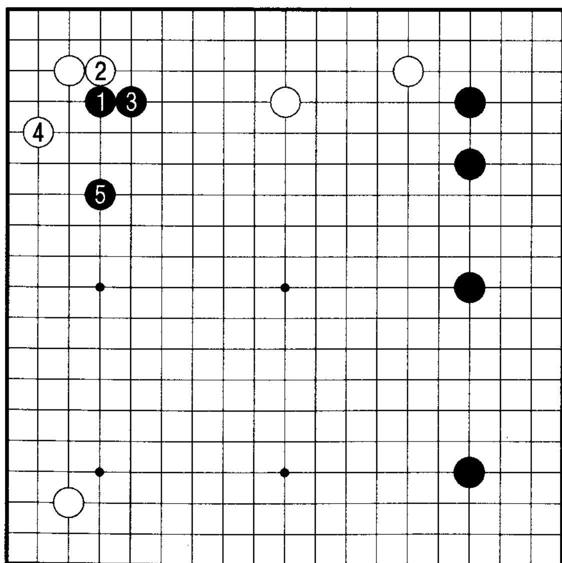
백2로 걸칠 때 흑3의 한칸으로 받으면 백4에 전개해서 상변을 키우게 된다. 이후 백이 A에 굳히면 백 모양은 이상적인 형태가 된다.



3도

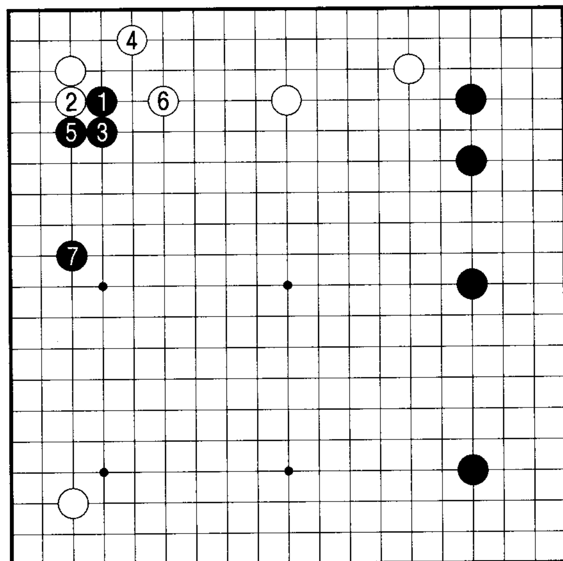
3도(걸침의 방향)

흑은 1로 걸치는 것이 시급하다. 계속해서 백은 2 또는 A에 받는 정도인데 흑3으로 전개해서 안정을 취할 수 있다.


4도

4도(흑, 어깨짚음)

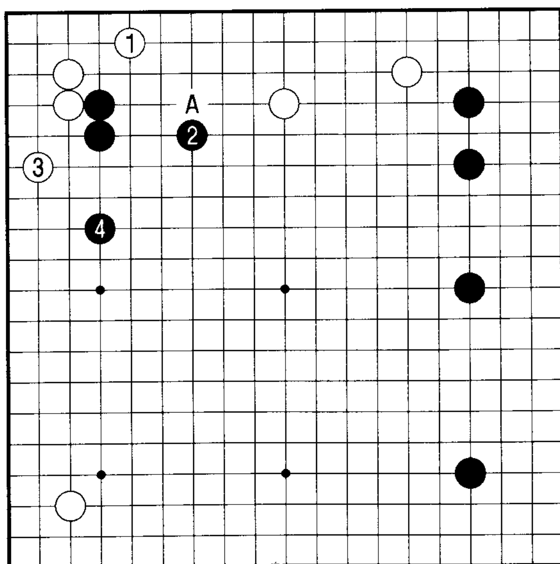
흑은 1로 어깨짚어 두는 수도 가능하다. 계속해서 백2·4로 응수한다면 흑3·5로 응수해서 백 모양을 쉽게 삭감할 수 있다.



5도

5도(백의 선택)

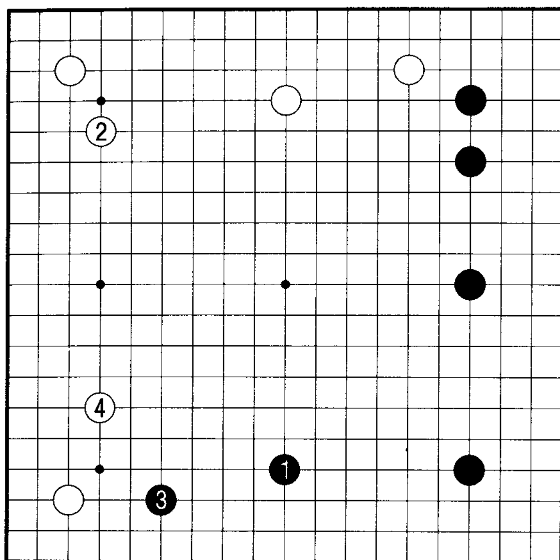
흑1 때 백은 2로 민 후 4로 날일자할 수도 있다. 흑5 때 백6으로 날일자해서 상변을 키우겠다는 것이 백의 작전으로 이하 흑7까지 일단락이다.



6도

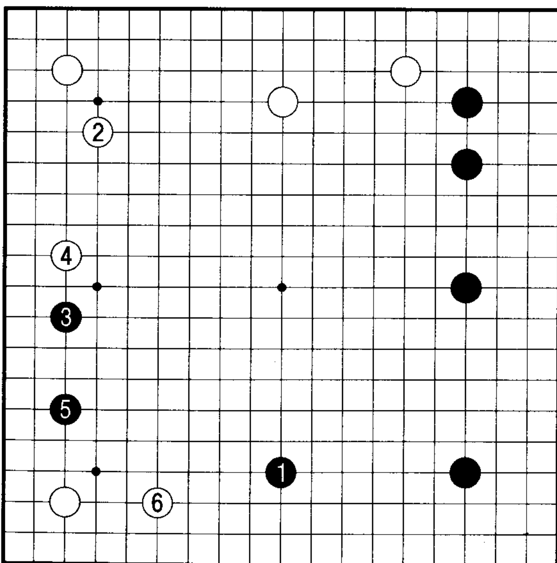
6도(흑의 견제)

백1 때 전도의 진행이 마음에 들지 않으면 흑은 2로 두칸 뛰는 것이 좋은 수이다. 계속해서 백3으로 날일자한다면 흑4로 두어 형태를 갖추는 것이 요령이다. 수순 중 백1 때 흑A가 아닌 흑2의 자리에 유의한다.


7도

7도(세력형 포진)

흑은 좌상귀에 걸치지 않고 4연성을 펼치는 작전도 가능하다. 계속해서 백은 2로 굳히는 것이 절호점이며 쌍방 모양을 넓히는 포진이 된다.


8도

8도(흑, 미흡)

흑1, 백2 때 좌변에 갈라치는 것은 방향착오이다. 백은 4로 다가선 후 흑5 때 백6으로 두칸 벌려 충분한 국면이다.